

Demos jugables
Reviews
Noticias exclusivas
Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation®
Magazine
NÚM. 70 ESPAÑA 5,95 €
PS one
PREVIEWS
Black and White
Treasure Planet
WR Championship Arcade
REVIEWS
Fire Bugs
PlayStation 2
REVIEWS
Slam Tennis
Ninja Assault
Transworld Surf
Pro Race Driver
Onimusha 2
Mat Hoffman's Pro BMX 2
Shox
Ferrari 355
Tekken 4
REVIEW
TUROK EVOLUTION
Dinosaurios y pólvora, una combinación perfecta
REPORTAJE
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
Se acerca el regreso del mago más famoso
PREVIEW
COLIN McRAE 3
¿Será tan bueno como dicen?
REVIEW
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Más rápido que la luz
¡SUSCRÍBETE Y CONSIGUE UNA PS one CON PANTALLA OFICIAL!
15 LOTES STUNTMAN (JUEGO, PORTA CDs y RADIO) 25 GORRAS Y 25 CAMISETAS MINORITY REPORT 20 JUEGOS FIRE BUGS
12 DEMOS JUGABLES: PERRO Y LOBO ■ MONSTRUOS, S.A ■ CRASH BANDICOOT 3
SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN ■ QUAKE II ■ THEME HOSPITAL ■ BUST A GROOVE ■ B-MOVIE
■ PIPE MANIA 3D ■ MÁS TRES JUEGOS COMPLETOS YAROZE Y UN VÍDEO EXCLUSIVO DE
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP ARCADE
PlayStation
MC
MC EDICIONES
8 414090 112772 00070

31 DE OCTUBRE DE 2002

itaff
:dita: MC Ediciones, S.A.
)irectora edición española: **Raquel Garcia i Ulldemolins**
lefe de redacción: **Joan Piella**
:oordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
.luís Guillén

:olaboradores
:lvira Asensi, Arnau Marín, Luis A. Garzón Sánchez, Joaquín
3arzón, Asunción Guasch, Miquel López, Javier Lourido, Eduard
3ales, y Albert Piana
otografía: Sebastián Romero

)irección editorial
:ditora: **Susana Cadena**
3erente: **Jordi Fuertes**

'ublicidad
leatriz Bonsoms
)rense, 11 — 28020 Madrid
'el: 91 417 04 96 — Fax: 91 417 05 33

iuscripciones
uscripciones@mcediciones.es
'el: 93 254 12 58 — Fax: 93 254 12 59

ledacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
º San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona
'el: 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 62

ilmación y fotomecánica
MC Ediciones
º San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona

mpresión
erner Printing
'el: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
npreso en España - Printed in Spain

listribución
:oedis, S.L.
venida de Barcelona, 225
/lolins de Rei, Barcelona
:oedis Madrid:
aforja, 19-21 esq. Hierro
'olígono Ind. Loeches
orrejón de Ardoz. Madrid

ISTRIBUCIÓN MÉXICO:
nportador Exclusivo: CADE, S.A.
/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
elegación Miguel Hidalgo México D.F.
el: 5456514 — Fax: 5456506
istribución Estados: AUTREY
istribución D.F. UNION DE VOCEADORES

dita
MC Ediciones, S.A.
dministración
º San Gervasio, 16-20,
8022 Barcelona
el: 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 63







Snif! El verano ya es tan sólo un recuerdo. Un par de carretes de fotos con imágenes playeras, el moreno de la piel que se desvanece poco a poco y un horrible *souvenir* que te han traído tus tíos de su ruta por Egipto. Es duro aceptarlo, pero el periodo vacacional ha llegado a su fin para la mayoría. Hay que volver a clase, al trabajo, a ponerse el despertador, a la rutina en general. Y eso nos cuesta. Nos cuesta mucho, tanto que un 35% de la población sufre, durante esta época, algún tipo de decaimiento o depresión post-vacacional.

Vaya panorama. Y la redacción de *PSMag* no es inmune a todo esto, que nosotros también tenemos nuestras *cosillas*, no creas, aunque –por suerte– por estas fechas estamos todos revolucionados con los títulos de la ya inminente campaña navideña. Hemos tenido ocasión de verlos, los hemos probado y, en algunos casos, hemos babeado y todo... Un viajecillo relámpago a Londres nos ha llevado al EA Play, a la ECTS y a PlayStation Experience, donde nos hemos topado con los que serán los posibles bombazos del año. La verdad es que los distribuidores han presentado unas alineaciones que prometen mucho: *Devil May Cry 2, Tomb Raider: Angel of Darkness, Colin McRae 3, Auto Modellista, El Señor de los anillos: Las dos torres, TOCA Pro Race Driver, Ratchet and Clank, Sly Racoon, Tony Hawk 4, World Rally Championship 2...* y eso sólo por mencionar algunos, porque siempre puede haber sorpresas de última hora, ¿os acordáis de *Ico?*

Pero lo mejor no ha sido poder ver todos estos juegos; ni probarlos; lo mejor, sin duda, ha sido poder hablar con la gente que ha trabajado en ellos y preguntarles todo lo que se nos ha ocurrido «¿Dante es albino o va teñido?».

Bromas aparte, la verdad es que no vamos a poder ofrecerte todo el material en este número, que viene repleto de análisis y de noticias, pero tranquilo, que te lo dosificaremos. Hay mucho que contar, porque nos esperan unos meses muy interesantes...

Con los títulos que te esperan y la bajada de precio de PlayStation 2, el panorama *videojueguil* que se nos presenta parece el remedio ideal para aquellos de vosotros que estéis aquejados del *síndrome post-vacacional*. Seguro que la vuelta al cole (y al *curro*) se hará más llevadera para más de uno... y si todavía no lo tienes claro, ¿a qué esperas para pasar página y comprobar que todo lo que te hemos dicho es cierto.

Raquel Garcia i Ulldemolins



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE



SUMARIO
Octubre 2002

PREVIEWS

REPORTAJES





REVIEWS



ation Magazine

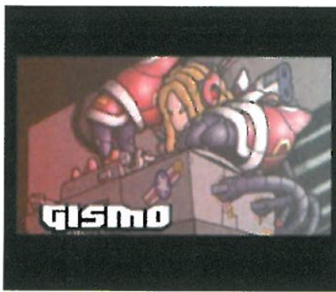
SECCIONES



Colin McRae Rally 3



Ferrari 355 Challenge



Firebugs



Onimusha 2

ESPACIO CD

Tras la teoría, un poco de práctica



THE ITALIAN JOB
JUGABLE

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN
JUGABLE

LOONEY TUNES: PERRO & LOBO
JUGABLE

BUST A GROOVE
JUGABLE

B-MOVIE
JUGABLE

THEME HOSPITAL
JUGABLE

CRASH BANDICOOT 3
JUGABLE

MONSTRUOS, S.A.
JUGABLE

QUAKE II
JUGABLE

TERRA INCOGNITA (Yaroze)
JUEGO COMPLETO

MAH JONG (Yaroze)
JUEGO COMPLETO

INVS (Yaroze)
JUEGO COMPLETO

WRC – ARCADE
VÍDEO

Proyecto Play

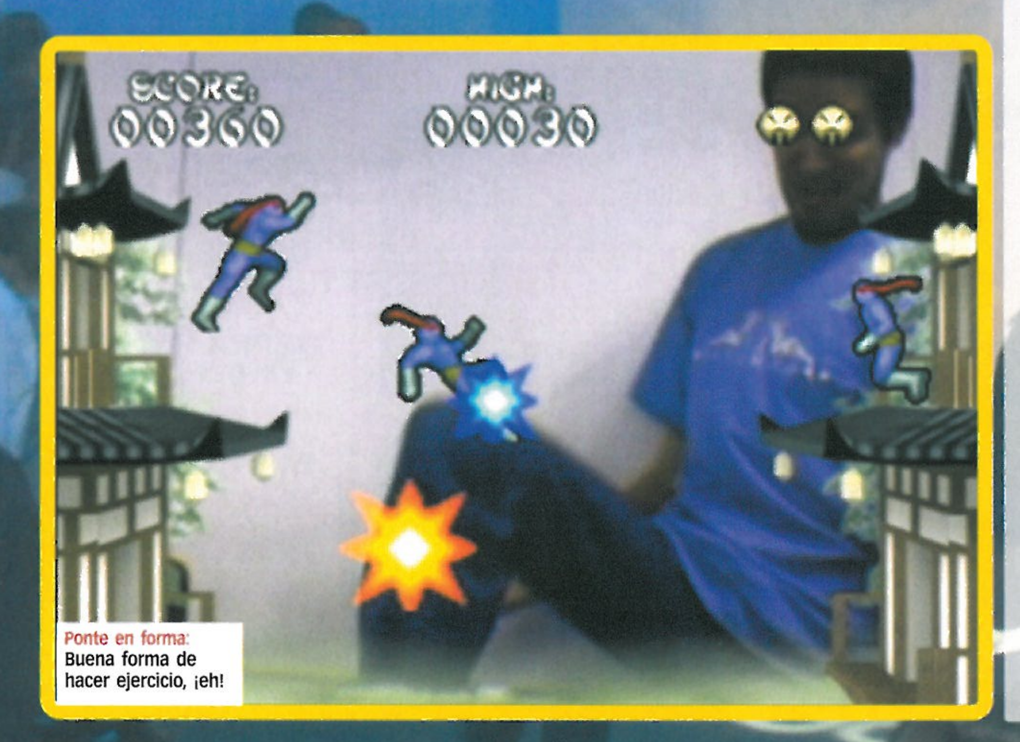
UN VISTAZO A LOS JUEGOS DEL MAÑANA...



Eye Toy

¡Llega un nuevo género!

- UNA EXPERIENCIA ÚNICA Y DIVERTIDÍSIMA
- ACCESIBLE PARA TODOS, HASTA LOS MENOS JUGONES
- INTERACTÚA FÍSICAMENTE, EN PANTALLA, CON EL JUEGO
- MÁS DE 20 MINIJUEGOS EN PROYECTO



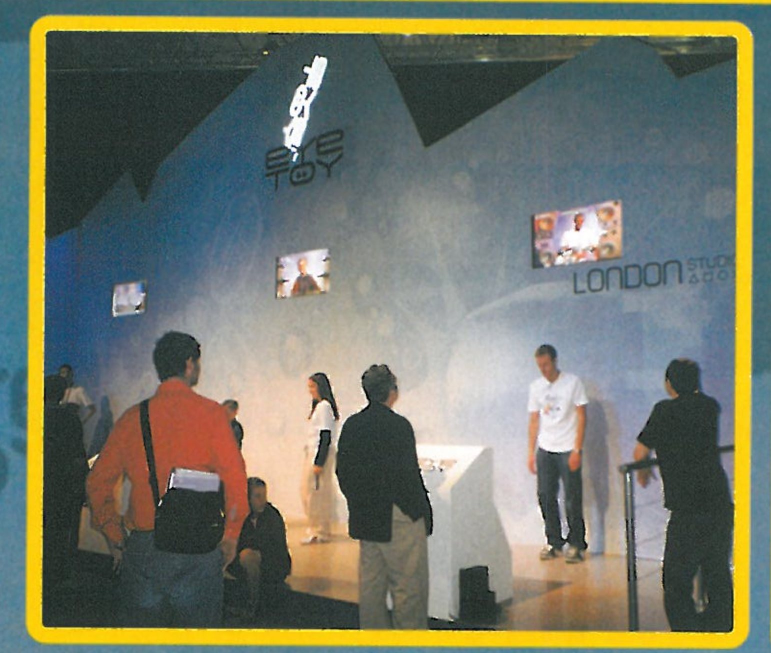
Ponte en forma: Buena forma de hacer ejercicio, ¡eh!

Los expertos dicen que los videojuegos evolucionarán hacia el realismo, la interactividad y la socialización. Sony Computer Entertaiment Europe ha *dado a luz* una nueva tecnología a la que han bautizado como Eye Toy que cambiará el concepto tradicional de los videojuegos y tiene el potencial para inspirar un nuevo género. Es sencillo, accesible y muy, muy divertido.

Esta tecnología convierte a la cámara USB en la primera interfaz control para los juegos de PS2. El método de control está basado en los movimientos corporales y permiten una interactividad con los juegos que, hasta ahora era inimaginable, y todo ello sin cables ni periféricos que limiten la libertad de movimiento.

Casi de forma instantánea, la consola ofrece la imagen y permite a los jugadores interactuar con los entornos y los personajes de la pantalla. Una aplicación que simplifica al máximo el acceso al juego, ya que no hay que memorizar combinaciones de botones ni «hacerse» a los mandos. Sin duda es algo que abrirá de par en par este nuevo género videojueguil a gente que no son jugadores habituales. En el PlayStation Experience, que se celebró en Londres del 29 al 31 de agosto de 2002, paralelo a la ECTS, pudimos ver tres de los juegos Eye Toy en acción: *Kung* Foo, un juego de lucha y artes marciales; DanceFloor, otro de música; y el divertidísimo *WishiWashi*, cuyo objetivo es limpiar todas las ventanas posibles en el mínimo tiempo. ¡Sólo había que ver las caras de la gente que lo probaba! ¡Lo pasaban genial! ●

¿QUÉ? Una cámara USB conectada a tu PS2 + una nueva tecnología= videojuegos 100% interactivos ¿QUIÉN? Sony ¿CUÁNDO? El primer compendio de juegos se espera





¡A otra cosa, mariposa!: Lo que nos gustó más fue *Wishiwashi*

JASON FITZGERALD NOS HABLA DE EYE TOY

Jason Fitzgerald, director de comunicación de Sony Computer Entertainment Europe accedió amablemente a que le entrevistáramos durante la PlayStation Experience. Aquí está todo lo que nos contó...

PSMag: Este *invento* del Eye Toy tiene un aspecto genial. ¿Está diseñado para convertirse en una nueva forma de entretenimiento?
Jason: Sí, es una nueva forma de entretenimiento y además inaugura un nuevo género de videojuegos. No hay nada que se le parezca, porque juegas con las manos o con el cuerpo entero. Es muy diferente y muy libre. Es más accesible que la mayoría de los juegos; llevamos tres días presentándolo a la gente aquí en PlayStation Experience, lo han probado cientos de personas, y nunca hemos tenido que decirle a nadie pulsa X, dale a (círculo), ni nada... Sólo con ver a alguien jugar ya entiendes enseguida lo que hay que hacer. Se aprende enseguida, es por eso que será un juego para todos, incluso para la gente que nunca antes ha jugado con videojuegos. ¡Creo que serán los primeros juegos a los que uno podría jugar con su abuela!

PSMag: Entonces, se trata de un género abierto a una, –llámemosla– nueva generación de jugadores, ¿cierto?
Jason: Sí, sí. A los jugadores habituales les encantará, porque la mecánica es la que, más o menos, tienen todos los juegos: buscas una puntuación alta, superarte a cada partida, ganar a tus amigos...

pero su accesibilidad hará que la gente que normalmente no juega con videojuegos los disfrute e incluso que lleguen a competir al mismo nivel que los *jugones* más experimentados. Por primera vez los que no están acostumbrados a jugar tienen la oportunidad de ganar. A veces, juntarse con los amigos a echar unas partidas acaba resultando aburrido para los menos hábiles con el mando y para los que no son «forofos» de los videojuegos. Muchos sienten que es demasiado complicado habituarse a los controles y ya no vuelven a jugar más, porque no se lo han pasado bien. Con estos juegos podrán jugar al mismo nivel que los *jugones* desde el principio. Enseguida le pillarán el tranquillo, se lo pasarán bien desde el primer minuto, y, a partir de entonces quizá entren en el mundo de los videojuegos.

Además, algunos se acabarán de dar cuenta que no todos los videojuegos tienen contenidos violentos. Con estos juegos uno no para de moverse ¡es como hacer ejercicio! Además son muy sociales, los juegas con tus amigos, con tu familia...

PSMag: ¿Cómo se os ocurrió este «invento»?
Jason: El doctor Richard Marks, jefe del departamento de investigación y desarrollo de SCEA en Estados Unidos, estaba trabajando en cómo integrar las cámaras USB con juegos de PS2, particularmente, su interés se centraba en el apartado tecnológico de manipulación de imágenes y la posibilidad de incluir imágenes en directo en PS2. Los del equipo asistimos a una conferencia interna donde el departamento de investigación y desarrollo mostró esta sorprendente tecnología que permitía seguir el movimiento de las manos, del cuerpo... El equipo de London Studio había estado trabajando por su parte en otra historia relacionada y la idea les gustó. Vieron que con ello podían hacer juegos a los que toda la familia pudiera jugar. Ahora tenemos muchas ideas para crear juegos y hay muchas posibilidades abiertas.



PSMag: ¿Se te ocurren otras aplicaciones?
Jason: Bueno, de momento tenemos 20 minijuegos distintos en proyecto. Algunos serán deportivos; otros de lo más loco, como *WishiWashi*, que es un juego en el que lavas ventanas... uno pensará "¿lavar ventanas? ¡vaya juego!" y es de lo más divertido; otros de kick boxing, de música, de baile... Tendremos 20 minijuegos en un disco y la cámara. Los primeros estarán disponibles en marzo. Ya hemos empezado a trabajar con la tecnología del próximo juego y tenemos un montón de ideas. También trabajamos en otras aplicaciones como en el campo de la comunicación, que tendrá que esperar hasta que el disco duro de PS2 esté disponible y hasta que la gente disponga de banda ancha, pero creo que puede tener muchas aplicaciones en el campo de la comunicación.

PSMag: Los juegos que salen al mercado hoy están a años luz de los que salían hace cinco años. Con un ritmo de evolución que cada vez va más rápido ¿qué podemos esperar de los videojuegos del futuro?
Jason: Dejando a un lado la evolución, las mejoras gráficas, todo lo que concierne a la inteligencia artificial y demás, creo que el futuro nos ofrecerá unos videojuegos más «sociales». Por un lado habrá géneros como el que originará Eye Toy, que permitirá que cinco personas estén jugando en una misma sala, y por el otro los juegos *on line*, que tendrán a gente en varias salas en todo el mundo jugando con o contra otros. Creo que los videojuegos tienden al multijugador, a los juegos en grupo y tal. Y eso es algo que está en evolución constante, la mejora es siempre constante. Puede que uno de los aspectos que más tengan que trabajarse sea la IA. En los próximos años mejorará mucho. Los desarrolladores necesitan sacarle más partido y dedicarle mayor parte de la potencia de PS2. Eso ocurrirá en cuanto se logre una mejor programación para el apartado gráfico, que libere parte de la potencia de PS2 para emplearla en la inteligencia artificial de los personajes. Al jugar *on line*, los jugadores quieren personajes con una IA más compleja. Cuanto más realistas sean, mejor.

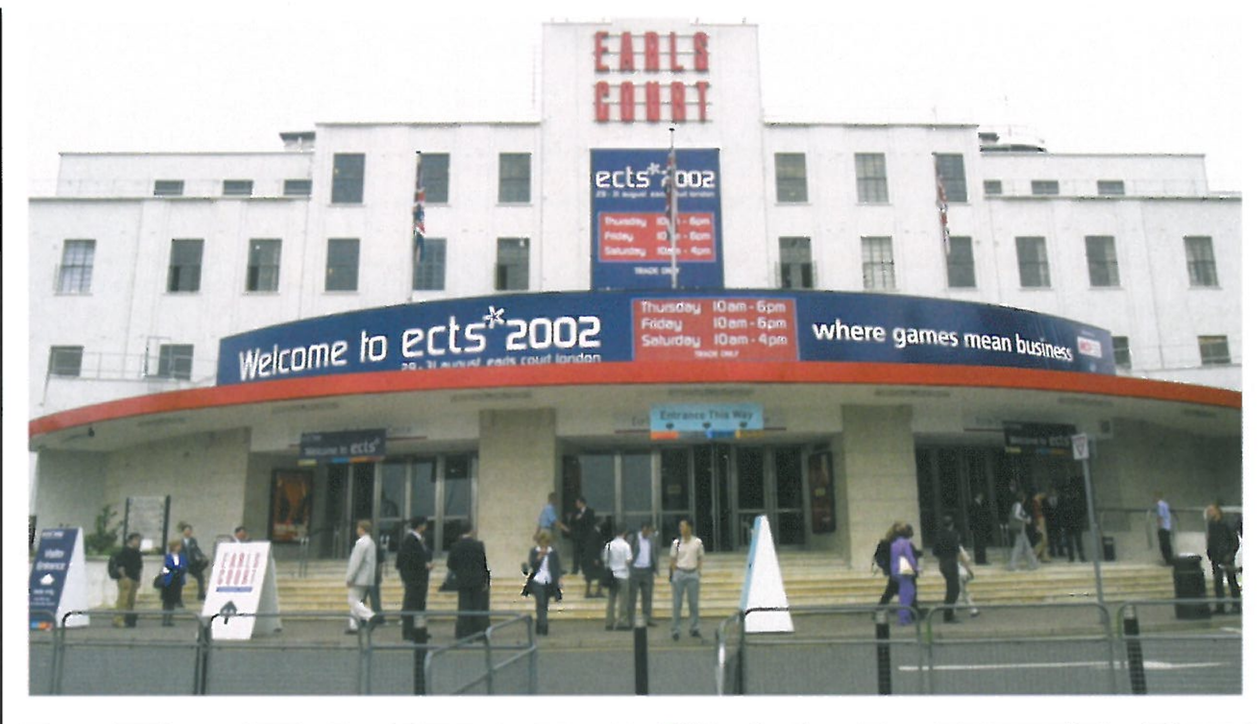
para el mes de marzo ¿POR QUÉ? ¿Y por qué no? ¡Jugar dentro de un videojuego! ¡genial!

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

LOADING...

NOTICIAS PRIMICIAS RUMORES COTILLEOS

ESTE MES EN LOADING



LO QUE NOS VIENE

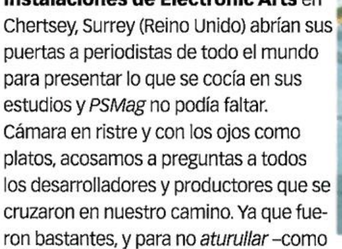
NOVEDADES **Navidad nos queda tan lejos... ¡mira lo que te espera!**



El final del verano ha sido sonado en cuanto a eventos, ferias y demás *festejos* que impliquen a los videojuegos en mayor o menor medida. Y es que todas las compañías quieren presumir de los títulos que asaltarán el mercado en la próxima campaña navideña. El ECTS y PlayStation Experience –que corrían paralelas– por un lado, y el EA Play y varios eventos organizados por otras distribuidoras fueron el marco donde pudimos echar un buen vistazo a lo que nos espera los próximos meses. Y, créenos, todo tiene muy buena pinta. Pero vayamos por partes...

EA PLAY

El 28 de agosto las impresionantes instalaciones de Electronic Arts en Chertsey, Surrey (Reino Unido) abrían sus puertas a periodistas de todo el mundo para presentar lo que se cocía en sus estudios y *PSMag* no podía faltar. Cámara en ristre y con los ojos como platos, acosamos a preguntas a todos los desarrolladores y productores que se cruzaron en nuestro camino. Ya que fueron bastantes, y para no *aturullar* –como dice J.Lourido– al lector con una sobredosis de información, vamos a dosificar un poco el material. Eso sí, te avanzamos que estuvimos charlando con responsables de *Harry Potter y la cámara de los secretos* (que estará disponible para PSone y PS2), *El Señor de los Anillos: Las dos torres*, *FIFA 2003*, *Los Sims*, *Shox*, y *Need For Speed Hot Pursuit 2*, entre otros.





Automodelista. Tiene una pinta genial

SHOX

***Shox* es un derroche de color y energía.** Coches que circulan a todo trapo por el desierto, la jungla o sobre hielo y nieve. Los 24 vehículos que tienes a tu disposición van desde un Mini hasta el nuevo vehículo de Porsche, el Porsche Cheyenne, que podrá conducirse en el juego antes de que salga al mercado. En la página 69 encontrarás una detallada *review* de este título, pero antes mira lo que nos contó Matthew Webster, productor ejecutivo de *Shox*...

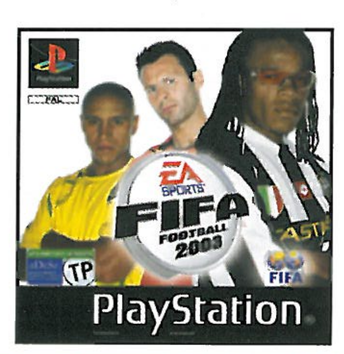


PSMag: Cuéntanos algo de *Shox*...
Matthew: «Queríamos que *Shox* fuera un juego accesible desde el principio, que la gente se hiciera con el mando y se lo pasara bien desde el primer momento. El rally, como deporte nos parecía un poco aburrido, ya que en la vida real, corres contrarreloj de un punto A hasta un punto B, y nosotros queríamos que la gente compitiera directamente con los demás coches en un entorno de circuitos. Es mucho más divertido competir unos contra otros. La esencia del rally, por decirlo así, es manejar un coche por todo tipo de superficies. En el juego tenemos 24 coches, 3 escenarios (desierto, jungla y nieve) y 8 circuitos por cada escenario. Nuestro objetivo ha sido crear un juego accesible para cualquiera, que permita divertirse y progresar, un poco al estilo *arcade*. En el juego hemos incluido recompensas y otros elementos que "engancharán" al jugador, que siempre querrá continuar para ver qué más puede desbloquear.
Para nosotros, las simulaciones son aburridas, este juego es lo que llamamos "realidad a todo volumen": colores vivos, muchos contrastes, un montón de elementos emocionantes que ver y, además, una experiencia de conducción muy, muy divertida. Podrán disfrutarlo hasta cuatro jugadores a la vez, y no sólo podrán competir corriendo, también tenemos lo que llamamos *Mayhem*, que coloca a los jugadores en un *arena* donde hay que conseguir una bandera. Puede que tenga reminiscencias de *Sega Rally*, porque nos gustó mucho al equipo en su momento. ¡Es un buen juego al que parecerse!»

PSMag: ¿Cuál es la baza de *Shox* para marcar la diferencia ante sus competidores más inmediatos, como *Colin McRae 3.0* o *World Rally Championship 2*?
Matthew: En primer lugar, tenemos más de un coche. En segundo lugar, *Shox* no es un simulador, es un juego *arcade*. Se trata de divertirse, y si uno no se divierte desde el principio, entonces es que algo no va bien. ¿Para qué pasar dos horas jugando si no te lo vas a pasar bien hasta la tercera? Lo que nosotros queremos es que la gente lo disfrute casi instantáneamente. ¡Y es que no hay que ser Colin McRae para pasárselo bien con un juego de rallys!

FIFA 2003 – PS2

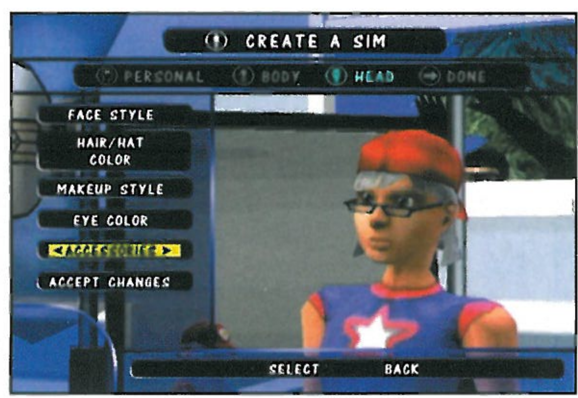
La saga *FIFA* siempre ha sido un producto muy fuerte en Europa, pero esta vez hemos querido reinventar *FIFA* a partir del *feedback* recibido de prensa y *testers*, preguntándoles qué es lo que no gusta del juego. También dieron su opinión los tres jugadores que prestan su imagen a esta nueva entrega de *FIFA*: Edgar Davids, jugador de la Juve y gran fan de *FIFA*; Roberto Carlos, que colaboró con *PSMag* en el número 66; y Ryan Giggs, del Manchester United. El nivel de detalle se ha trabajado muchísimo. Esta nueva entrega contará con 18 de los equipos punteros de Europa y sus estadios, con los cánticos de los aficionados incluidos. Pronto te contaremos más... estate atento a nuestro próximo número



LOS SIMS – PS2

Luc Barthelet, productor de *Los Sims*, nos presentó la versión PS2 del juego que tanto éxito tuvo en el entorno PC. Estuvimos charlando con él...





PSMag: ¿Cómo serán *Los Sims* de PS2? ¿Serán igual que los de la versión PC?
Luc B.: «Por lo general, los juegos de PC no acostumbran a tener mucho éxito en sus conversiones para consolas, así que siempre es un riesgo convertir juegos de un soporte a otro. Es por eso que enseguida tuvimos claro que con *Los Sims* habría que hacer algunos cambios para adaptarlo a la consola (por ahora, sólo va a salir para PS2) y lo convertimos en un juego de niveles, con objetivos que lograr y recompensas. Empiezas viviendo con tus padres mientras buscas tus primeras oportunidades para ganar algo de dinero y poder independizarte... pero claro, también tienes tus *necesidades*: hay que comer, descansar, pasárselo bien, asearse, y desarrollar tus capacidades para hacer frente a todo lo que la vida te ponga por delante... Podríamos decir que será el jugador quién cree el argumento, en función de cómo evolucione su personaje, pero el juego es impredecible y puede llevarte hacia situaciones insospechadas. También le añadimos la opción multijugador, –que en el PC no aparece, a menos que uno juegue *online*– por la que se podrá jugar con dos Sims a la vez.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES – PS2





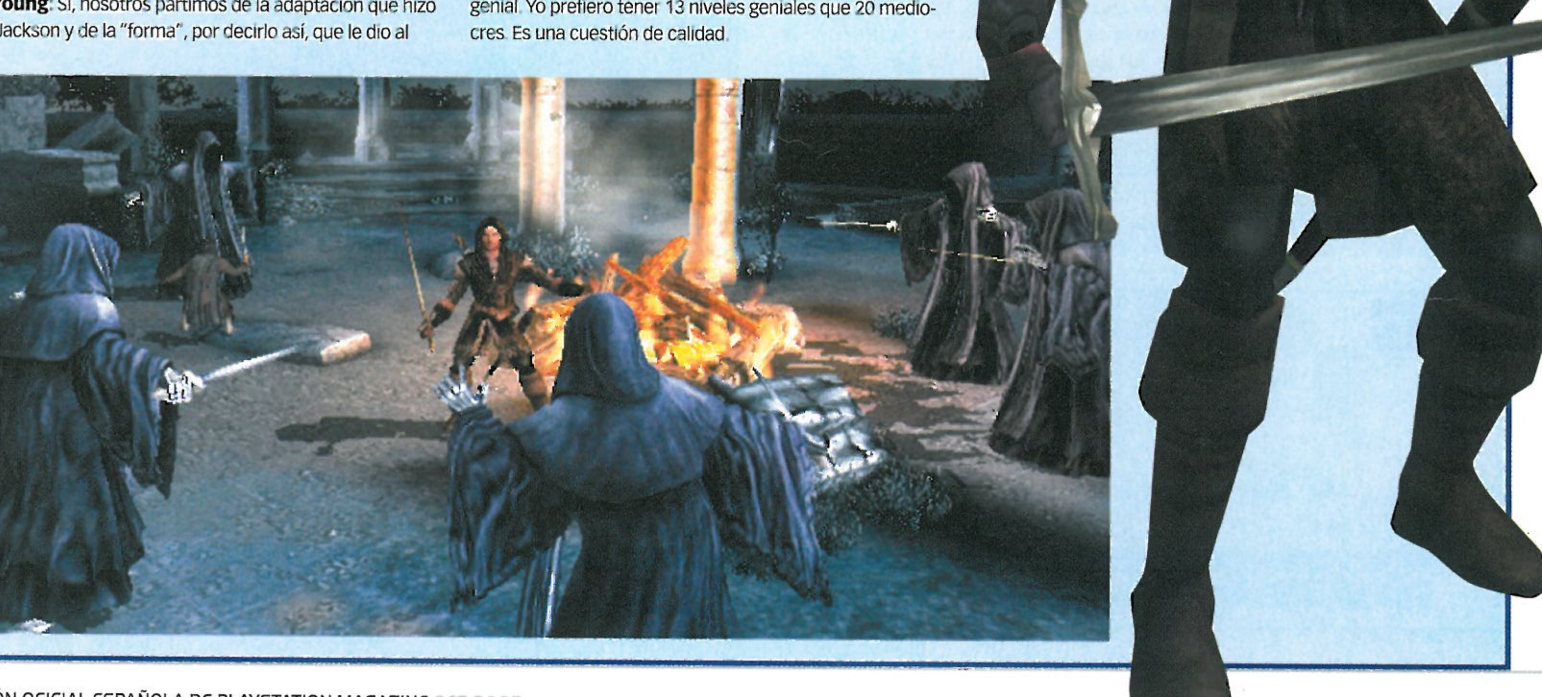
Un equipo de 110 personas ha trabajado en este título, un juego que parece una superproducción de Hollywood. *Las Dos Torres* promete recrear con toda veracidad el universo *Tolkieniano* de Peter Jackson, quien ha seguido el desarrollo del juego muy de cerca. Neil Young, productor del juego, habló con *PSMag*.

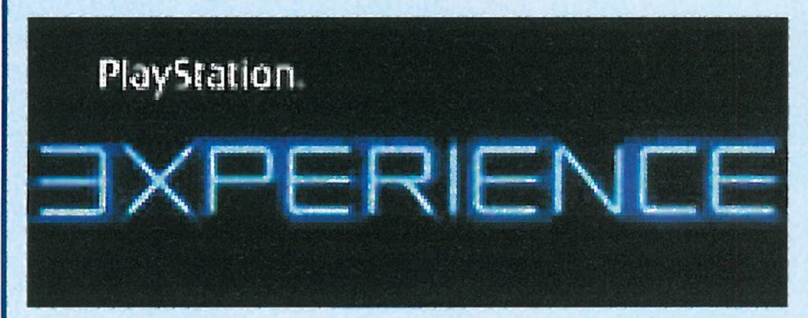
PSMag: ¿Cuál es el aspecto más relevante del juego?
Neil Young: Mira, hay muchos... puedo empezar por contarte que el juego está basado en la película *Las Dos Torres* y saldrá en noviembre, seis semanas antes de que se estrene la película, con lo que los que adquieran el juego podrán ver fragmentos de la película antes de que ésta se estrene, ya que el juego incluye escenas de la película (cada uno de los 13 niveles del juego empieza con un clip de la película). Los fans de la saga tendrán una primera aproximación al mundo de Tolkien visto por Peter Jackson antes de poder ver la película en los cines. Así la espera no se les hará tan larga... El juego tiene mucho contenido de Las Dos Torres, pero también queríamos que el jugador experimentara algunos de los momentos más relevantes de La Comunidad Del Anillo.
En cuanto al sonido, la música del juego es de la banda sonora de Howard Shore, que se llevó un oscar, y las voces son las originales, las de los actores: Ian McKellen presta su voz al Gandalf poligonal y lo mismo hacen Elijah Wood, Viggo Mortensen y los demás con sus personajes. El DVD incluye entrevistas con ellos, un *Cómo se hizo*... ¡Voy a enseñarte lo que nos dijo Elijah!
[Y entonces aparece la cara de Frodo (Elijah Wood) en la pantalla, dual shock en mano, jugando a uno de los niveles]
En *Las Dos Torres* puedes jugar como Aragorn, Guimli o Légolas, el sueño de muchos fans, ¿no te parece?

PSMag: Y entonces os habéis mantenido más fieles a la película que al libro, ¿no?
Neil Young: Sí, nosotros partimos de la adaptación que hizo Peter Jackson y de la "forma", por decirlo así, que le dio al universo de Tolkien. La gente ya ha visto una película y todavía tiene esas imágenes muy frescas en la mente... la pinta que tiene Gandalf, la pinta que tiene Guimli...

PSMag: ¿Está Peter Jackson involucrado en alguna medida en el desarrollo del juego?
Neil Young: Sí, sí. Bueno, Peter está muy ocupado, pero hemos pasado tiempo con él, y con el productor, Barry Osborne; bueno, de hecho, los dos son productores. Hemos trabajado con ellos para que el resultado sea lo mejor posible, para que sea toda una experiencia de entretenimiento. Creo que, en un futuro no muy lejano, deberíamos evolucionar de "fabricantes de juegos" a "fabricantes de entretenimiento".

PSMag: ¿Hay algo que os habría gustado incluir en el juego y que al final ha tenido que quedar fuera por motivos de tiempo?
Neil Young: Sí, claro, siempre hay algo. En cualquier trabajo creativo suceden estas cosas. Hay muchas cosas que nos habría gustado incluir, pero tuvimos que recortar algunas porque la idea era hacer de este juego una experiencia genial. Yo prefiero tener 13 niveles geniales que 20 mediocres. Es una cuestión de calidad.





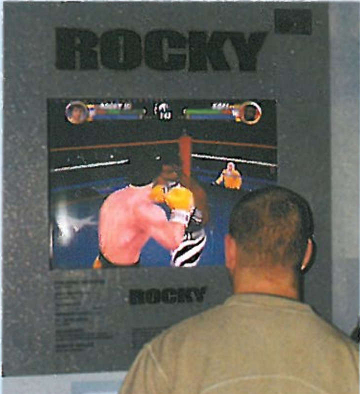
PLAYSTATION EXPERIENCE

2002 es el año del estreno de PlayStation Experience, un evento organizado por Sony y abierto al público general en el que los *jugones* tuvieron ocasión de echar unas partidas a juegos que todavía no han salido al mercado. Además de Sony Computer Entertainment Europe, también estaban presentes Capcom, Konami, Eidos, EA, Ubi Soft, Codemasters, Midas, Acclaim, Rage, Infogrames entre otros... seguro que se nos escapa alguno.

Una oportunidad única para jugar con los títulos que más fuerte pegarán en la próxima campaña navideña: *Tomb Raider: Angel of Darkness, Pro Evolution Soccer 2, Devil May Cry 2, Rayman 3, Sly Racoon, Space Channel 5.2, Auto Modellista, The Mark of Kri, Capcom vs. SNK 2*... entre otros, porque ¡la lista es larguísima! Los visitantes pudieron probar cómo es eso de jugar *online* con PS2: *Auto Modellista, Hardware Online Arena* y *SOCOM: US Navy Seals* estaban a la disposición de ocho afortunados que se hicieron una idea de las posibilidades que tendrá PS2 cuando el adaptador para la



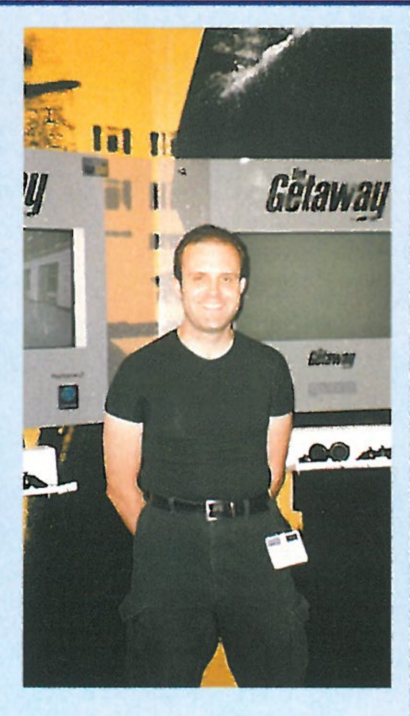
red esté a la venta. Además, los asistentes contaban con la presencia de varios desarrolladores de los videojuegos allí expuestos: Sam Coates (*The* Getaway), Andrew Collins (*Esto Es Futbol 3*), Brian Allgeier y Mark Cerny (*Ratchet and Clank*), Jason Fitzgerald (Eye Toy, nuestro proyecto Play de





este mes), Chris Sorrell (*Primal*), por citar algunos nombres. *PSMag* tuvo la ocasión de entrevistar a los mencionados y pronto podrás averiguar todo lo que nos contaron. Como ya sabes, PlayStation Experience era un evento abierto al público general. Desde las diez de la mañana del primer día, momento en que se abrieron las puertas, el recinto azulado de Sony se llenó de *jugones* de todas las edades, ansiosos por ver y probar los títulos que más prometen.

En el escenario, desfile de celebridades. Grupos musicales, expertos bailarines del *Dancing Stage* que nos hacían sudar con sólo mirarles... ¡Huy, qué cosquilleo en los pies! ¡qué ganas de bailar! Música, DJs... Vamos, un *show* de lo más completo.

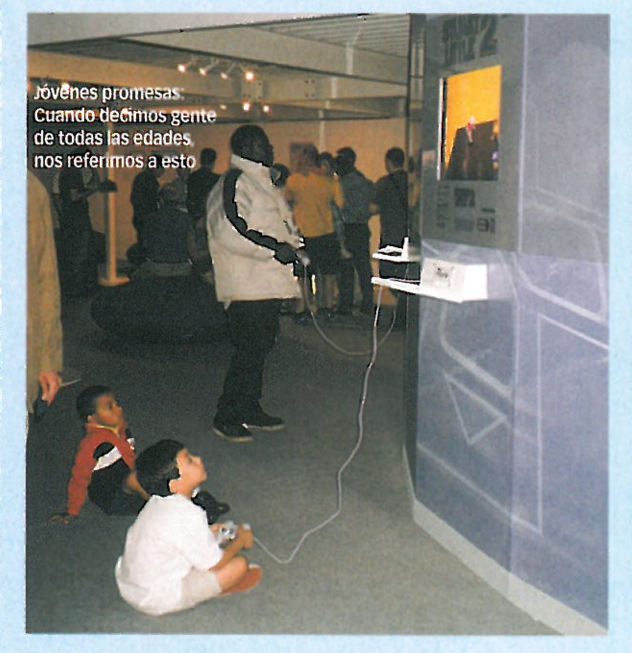


SAM COATES, ARTISTA PRINCIPAL DE THE GETAWAY

***The Getaway* es un título que nos tiene en vilo** desde hace mucho, mucho tiempo. Tenía que haber salido como «peso pesado» para PSone cuando ésta era gris, y después de varios retrasos, el proyecto quedó pospuesto para PS2. Ya habíamos probado el juego durante la E3, en Los Ángeles, así que esta vez aprovechamos la oportunidad que se nos brindó para hablar un rato con Sam Coates, artista principal del juego, y preguntarle si tanta espera habrá valido la pena...

PSMag: *The Getaway* es conocido por sus retrasos, que generan grandes expectativas cada vez que se vuelve a hablar de su lanzamiento. Ahora que ya es inminente, ¿crees que va a cumplir con todo lo que se espera de él?
Sam: Pues sí, estoy seguro. De momento, parece que ha gustado a toda la gente que lo ha probado. Ten en cuenta que hemos tenido que invertir mucho tiempo en él. Sólo el nivel de detalle requiere mucho trabajo.

PSMag: Es cierto, tenemos entendido que el juego reproduce calles de Londres con una minuciosidad sorprendente. Cada buzón, cada papelera... incluso el recorrido de los autobuses es el mismo que el de la realidad.
Sam: El mapa de la ciudad nos llevó dos años. Tuvimos que sacar un montón de fotos de la ciudad.



Jóvenes promesas. Cuando decimos gente de todas las edades, nos referimos a esto



¡Detrás de ti!: Nuestra directora estaba al acecho, a ver si le podía quitar el mando a esta pobre chica



Unas para ti y otras para tu pareja. Unas de tenis y otras de running. Ahora unas y otras después. Las mismas, para ti y para tu amigo. Las mismas, para tener de repuesto...

En cualquier caso

-20%

en el 2º par de zapatillas

Aprovéchate. Si te llevas unas zapatillas de deporte en El Corte Inglés, antes del 6 de octubre, conseguirás un bono-descuento* del 20 % para las siguientes que te compres.
Y recuerda que ya tienes en la Planta de Deportes el catálogo con lo último en zapatería deportiva.



Promoción válida del 14/09/02 al 06/10/02. Bono descuento canjeable hasta el 10/11/02.

01 02 03 04 05 06 07 08

www.elcorteingles.es

El Corte Inglés

zapatería deportiva

El auténtico especialista te da lo último









ECTS 2002

El Earls Court albergó la edición 2002 del Electronic Consumer Trade Show, que tuvo lugar del 29 al 31 de agosto. La mayoría de los distribuidores de software de entretenimiento estaban presentes con las novedades que nos deparará la próxima campaña navideña. El stand de **Konami** estaba presidido por el esperadísimo *Pro Evolution Soccer 2* (*Winning Eleven 6*, en Japón) y por dos nuevos títulos para PSone de los que ya te hemos hablado alguna vez: *Dancing Stage Party Edition*, que hizo las delicias de los más bailones –y que estará disponible en España estas navidades–, y *Yu-Gi-Oh!*, basado en un cómic de Kazuki Takahashi que apareció por primera vez en *Shonen Jump*, la publicación Manga más importante del Japón. Cuenta las aventuras de Yugi y sus amigos Joey, Tristan y Tea, con quienes comparte la afición por un juego de cartas llamado Duel Monsters.

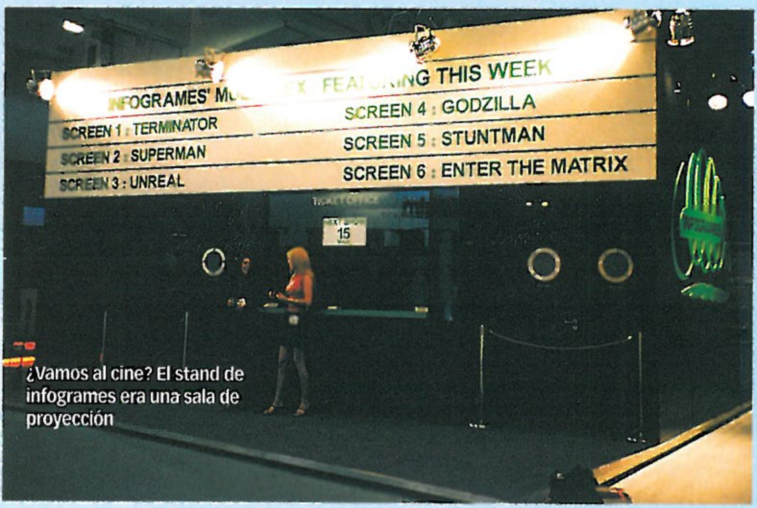
Ubi Soft también congregó a un buen número de asistentes y curiosos, que se disputaban los mandos para probar los nuevos títulos del calibre de *Rayman 3* o *Sum of All Fears*, por poner dos ejemplos. **Acclaim** presumía –y con razón– de sus dos *bombazos* más inminentes: *Burnout* y *Turok Evolution* congregaban a *jugones* embobados que no sabían si dejar los mandos a contemplar el lujoso apartado gráfico o seguir jugando. **Midas** nos invitó a que viéramos *Haven*, un nuevo título que combina con éxito géneros como los juegos de conducción, los *shooters*, las plataformas, la exploración y la aventura. Su protagonista, Haven, es un personaje pelirrojo que dará mucho que hablar. La estética de este título tiene mucho gancho, ya lo verás. Te ofreceremos una entrevista exclusiva en nuestro próximo número. El stand de **Infogrames** era una pequeña sala de cine en la que, acomodados en unos enormes butacones, asistimos a un pase de sus últimas novedades –muy cinematográficas todas, claro– ¡sólo faltaban las palomitas! *Terminator*, *Superman* y un tráiler de *Matrix: Reloaded* y *Matrix Revolutions*, ¡ojo!, tráiler de las películas para ir abriendo boca, porque del título de Infogrames *Enter The Matrix* no vimos nada. **Capcom** nos ofreció la oportunidad de charlar con Koji Nakajima y Yoshihiro Sudo, productores de *Capcom vs. SNK 2*, un reportaje que os ofreceremos próximamente.



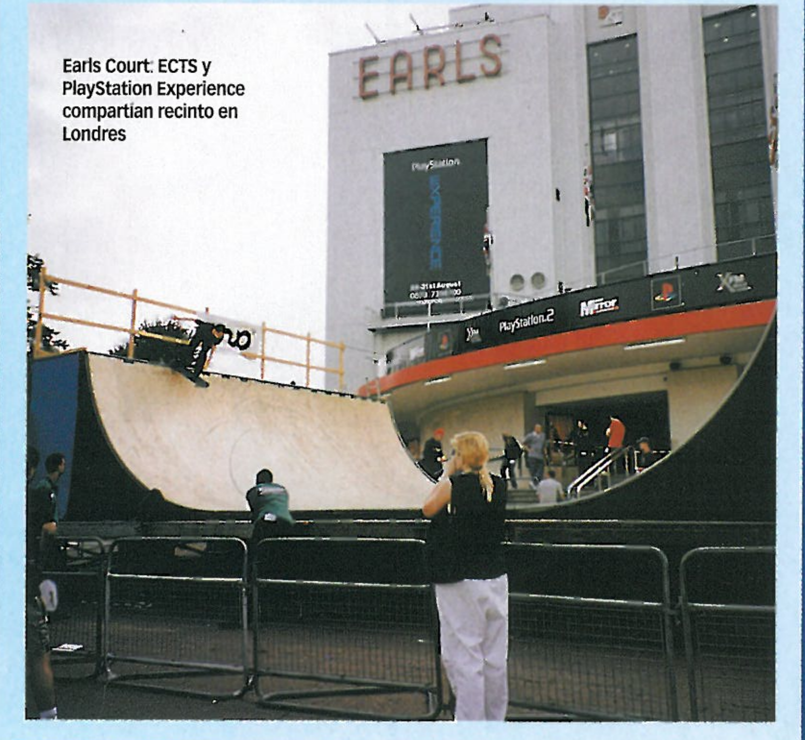
Konami presentó dos nuevos juegos para PSone: Yu-Gi-Oh! y Dancing Stage Party Edition



¡Sayonara!: Koji Nakajima y Yoshihiro Sudo posando para PSMag en la sala del stand de Capcom



¿Vamos al cine? El stand de infogrames era una sala de proyección



Earls Court: ECTS y PlayStation Experience compartían recinto en Londres

SCI

En el Hogarth, un hotel cercano a Earls Court, nos esperaba la gente de SCI para mostrarnos dos de los que serán sus próximos lanzamientos importantes: *The Great Escape*, basado en la película de Steve McQueen, y *Futurama*.



La versión que vimos era todavía muy temprana (probamos el primer nivel, que servirá para que los jugadores se vayan acostumbrando a los controles del personaje que elijan) pero enseguida nos hicimos una idea de lo que podría ser el resultado final: te parecerá que estás jugando en un episodio de la serie, algo a lo que seguramente contribuye el haber empleado la técnica *cell shading*, tan en boga últimamente. La verdad es que tiene buena pinta... Sam Forrest, director de comunicaciones de SCI Games, nos dijo que la juego todavía le faltan unos diez meses de proceso de desarrollo... esperaremos, a ver qué más averiguamos. El lanzamiento, por el momento, está previsto para Mayo.

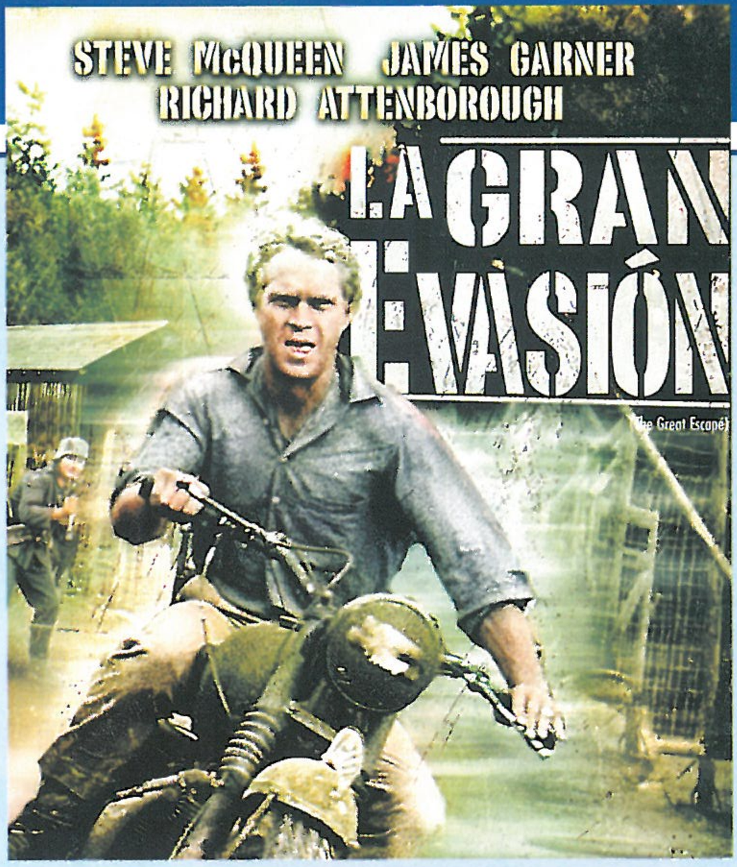


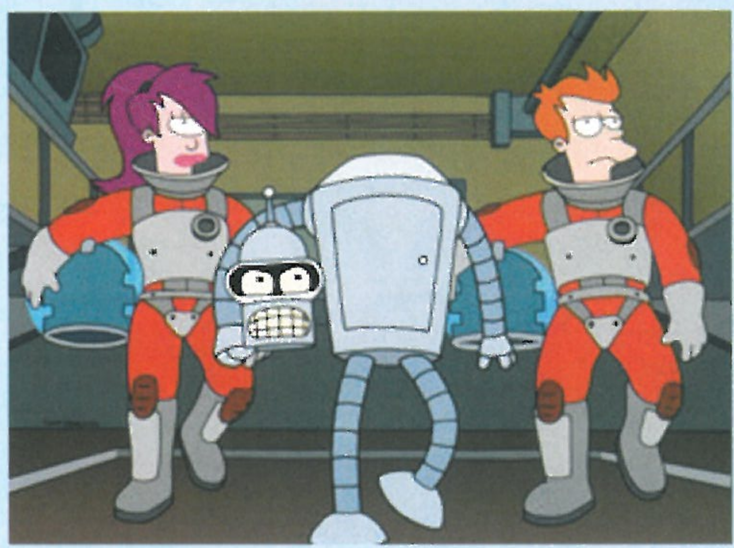
FUTURAMA

Este prometedor título está inspirado directamente en la serie creada por Matt Groening, *padre* de Los Simpsons, quién participa en el seguimiento de este título e incluso es quién ha diseñado los *storyboards* del juego. El argumento del juego es obra de uno de los guionistas de *Futurama*, con lo que el humor está más que garantizado, y las voces de la versión original del juego corresponden a los actores que prestan su voz a Bender y compañía. ¿Quieres saber de qué va el juego? Pues resulta que el profesor Farnsworth vende Planet Express a Mom, permitiéndole así controlar el 50% de la tierra. La pérfida ejecutiva esclaviza a toda la humanidad y en ti recae la responsabilidad de que las cosas vuelvan a su sitio: te espera una aventura que te llevará desde el cuartel general de Planet Express hasta el mismo sol, pasando por las alcantarillas de Nueva York y por disparatados planetas. Juega como tu personaje preferido –ya sea Fry, Bender, Leela o el Doctor Zoidberg, por ejemplo (cada uno tiene movimientos especiales)– y enfréntate a las hordas robóticas de Mom. Ya sabes, te toca salvar el mundo otra vez.

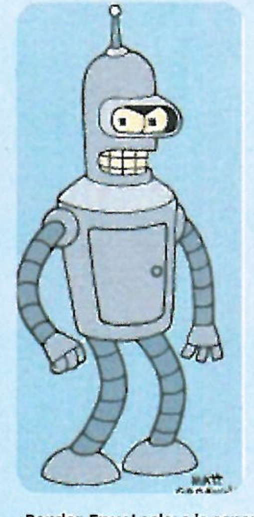
THE GREAT ESCAPE

El otro juego que vimos estaba más avanzado que *Futurama*. Se trata de *The Great Escape*, un juego inspirado directamente en la película de 1963 protagonizada por Steve McQueen. *The Great Escape* está ambientado en la segunda guerra mundial. Contiene mucha variedad de niveles: campos de concentración, un castillo en la cima de una montaña, un hospital, un tren en marcha y un campo de aviación de la Luftwaffe. ¿Qué de que va el juego? Pues de escapar. Hay que huir. El juego aprovecha tanto el argumento como los personajes de la película para situar al jugador en una experiencia casi cinematográfica gracias a una combinación de sigilo, combate y acción frenética a bordo de varios vehículos, moto incluida.













Bender, Fry y Leela, a la espera de su entrada al mundo poligonal



WALKMAN
NetMD
Transfiere la música a tu MiniDisc hasta 32 veces más rápido que en tiempo real
¿Estás loco por la música? ¿Eres impaciente? No desesperes. Conecta tu Net MiniDisc Walkman a tu PC con un cable USB y transfiere la música a tu MiniDisc a una velocidad de vértigo: 32 veces más rápido que en tiempo real*. Además, el modo MDLP te permite grabar hasta 4 CD's en un solo MiniDisc. Máxima rapidez. Mayor capacidad. ¿Imaginas una forma mejor para disfrutar de la música?
* La velocidad de transferencia puede variar según las especificaciones de tu PC.
www.sony.es
SONY
WALKMAN
MZ-N1
go create
SONY



NUEVA ENTREGA DE TEKKEN

CUÁNDO DISPONIBLE **QUIÉN** NAMCO **DÓNDE** WWW. TEKKEN4.COM

ENTREVISTA El equipo de Tekken 4 nos habla de su nueva entrega



Nuestra vida sería mucho más aburrida sin Namco, no cabe duda. No tendríamos *Ridger Racer*, ni *Ace Combat*, ni *Moto GP*, *Pac Man* no habría nacido nunca... Y, ¿qué sería del género de los *beat'em up* sin la serie *Tekken*? Se nos ponen los pelos de punta sólo de imaginar un mundo tan hueco. Menos mal que son meras elucubraciones, que brilla el sol en el cielo, cantan los pajarillos...¡y acaba de salir *Tekken 4*! Entre los padres de la criatura se encuentran Yuuichi Yonemori, productor, y Kazno Takahashi, animador. Se nos escaparon en la ECTS pero pudimos charlar con ellos durante su visita a España.

P.- ¿Qué novedades incorpora *Tekken 4* respecto a anteriores entregas?

R.- La principal es que los escenarios 3D, por primera vez, son interactivos. Puedes moverte por ellos y llegar a todo lo que ves. En cuanto al sistema de juego, hemos introducido una variable para que cuando un jugador quede arrinconado en una pantalla-jaula (escenarios cerrados) pueda cambiar su posición. Así se evita que haya combos demasiado largos y es más difícil derrotar al contrario.



El luchador favorito de Takahashi (izquierda) es Kazuya Mishima, mientras que el de Yonemori es uno de los nuevos, Steve Fox

P.- ¿Hay luchadores nuevos?

R.- Sí, Steve Fox -de nacionalidad británica-, Christie –una brasileña de armas tomar- y Craig Marduk, luchador de «todo vale». En cuanto a los antiguos, todos tienen movimientos nuevos.

P.- ¿Y modos secretos?

R.- Efectivamente, hemos incluido nuevos modos secretos que los jugadores irán descubriendo... ¡si pelean bien!

P.- Uno de los atractivos de *Tekken Tag Tournament* eran las peleas *tag* (dos contra dos). Tekken 4 no incorpora este modo. ¿Por qué?

R.- Cuando hicimos *TTT* teníamos la idea de hacer un juego-festival, un ejercicio de fiesta de golpes con todos los personajes de las tres primeras entregas juntos y revueltos. En *Tekken 4* queríamos volver a la idea de *beat'em up* serio que ha caracterizado a la serie y queríamos dedicar toda la fuerza del juego y la máquina a una lucha relativamente seria entre dos jugadores, peleas de uno contra uno sin más florituras.

P.- ¿Hay algo que os hubiese gustado incluir en el juego y que no haya sido posible?

R.- Cuando se empieza a proyectar un juego, todo el mundo quiere incluir todas sus ideas: hacer 200 personajes y miles de cosas de todos los tipos. Evidentemente, es imposible meter todo lo que se le ocurre a cada uno de los miembros del equipo de desarrollo

P.- ¿No creéis que el género de los *beat'em up* está un poco estancado?

R.- En absoluto. Prueba de ello es *Tekken 4*, que incorpora elementos nuevos. Éste género no termina aquí, todavía puede evolucionar mucho.

MANDOS SIN ATADURAS

CUÁNDO DISPONIBLE **QUIÉN** LOGITECH **DÓNDE** WWWLOGITECH.COM

PERIFÉRICOS Nuevo pad inalámbrico con 6 m de alcance



Aunque muchos no lo crean, la vida del jugador es muy dura. Tanto, que a veces el cuerpo se resiente: dedos con agujetas, piernas entumecidas, taquicardias, lumbago. Pasar horas sentado en una silla o sillón no es sano. Además, la esclavitud a la que somete el cable del mando no permite descargar las tensiones como quisiéramos -saltando, dado patadas, corriendo- y, claro, luego viene el stress. Pero eso se ha acabado, «stop» a las ataduras gracias al nuevo pad inalámbrico Logitech Cordless Controller. Dotado con una potente tecnología *cordless* de 2,4 GHz para obtener un perfecto nivel de respuesta, el nuevo pad tiene unos seis metros de alcance. Utiliza cuatro pilas con las que puede funcionar más de 50 horas. Tiene dos minijoysticks analógicos, *dual vibration feedback*, cuesta 79.90 euros y es compatible con PSX, PSone y PS2. Resumiendo; Logitech Cordless Controller es como un mando oficial pero sin cable. Para darte una paseo por la habitación mientras se carga el juego, revolcarte por el suelo cual soldado en maniobras mientras escapas de un campo de prisioneros, retorcerte cuando un zombi malvado te haga papilla o celebrar un gol a lo Hugo Sánchez.

BUENAS, BONITAS, BARATAS

CUÁNDO YA **QUIÉN** SONY **DÓNDE** WWW. PLAYSTATION.ES.

¡REBAJAS! Nuevo precio para PS2 en Europa

Sony ha vuelto a bajar el precio de PlayStation 2, fijándolo en 249,99 euros. Dos años después de su lanzamiento, la negra de Sony es mucho más asequible gracias a las sucesivas rebajas del precio original, que era de 75.000 pesetas (450,76 euros). Las consolas, antes bienes de lujo sólo aptas para gente con posibles y apasionados de la tecnología y los videojuegos, se han convertido hoy en un aparato común en los hogares, tanto como el lavavajillas, el microondas o el equipo de música. La mayor demanda, la competencia, la evolución tecnológica y su rápido desfase permiten este tipo de rebajas, no sólo en consolas, sino también en los equipos de sonido, cámaras fotográficas, DVD's... Sólo hay que recordar el precio que tenía la blanca de Sony -que ahora es gris- cuando apareció en el mercado, hace ya siete años: ¡79.000 pesetas! Menos mal que ahora nos la podemos llevar a casa por 90 euros.



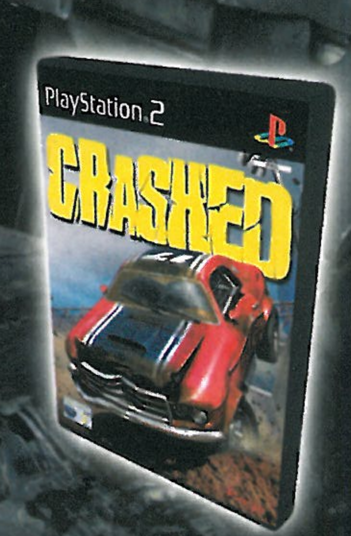
¡NO SE TRATA DE TÁCTICA, REGLAS DE EQUIPO, O TIPO DE RUEDAS.

MÁS BIEN, SE TRATA DE TOMAR PARTE Y DARLE AL PEDAL PARA DESTROZAR CUALQUIER COSA QUE SE MUEVA!

NO SE TRATA DE GANAR,

SE TRATA DE DESPEDAZAR





PlayStation 2











Digimon World 3

Distribuidor: Bandai/Infogrames

El caos informático aumenta con el retorno de estas simpáticas criaturitas en otra secuela de aventuras de este JDR de dimensiones monstruosas. El reciente éxito obtenido por *Rumble Arena* (PSMag85 8/10) y la moda actual de que todo tenga animación nos hace pensar que *Digimon World 3* probablemente llegue a las tiendas antes de Navidad. Quién sabe, puede que dentro de poco estos entrañables personajes cuenten con su propio parque temático y todo.



AUSTIN POWERS PINBALL

Distribuidor: Proein

Austin Powers, el espía super "molón y guai" de los años 60 interpretado por Mike Myers va a tener su propio juego de *pinball*. Todavía falta un poco para el estreno de la tercera película de este peculiar personaje, pero esperamos que el juego llegue a nuestras casas muy pronto. ¿Vale, colega?



Arc The Lad

Distribuidor: Sony

Tras la imponente *Final Fantasy Anthology* nos llega esto, la *Arc The Lad Collection*: tres JDR duros como una roca procedentes de aquella época en la que las aventuras más cañeras equivalían a frotar escenarios de 2D unos contra otros para no pasar frío. Todo un clásico, pero lo más seguro es que no lo veamos por estos lares. ¡Rayos y truenos!

MADE IN USA

NOT A THROUGH STREET





Gundam Battle Assault 2

Distribuidor: Bandai/ Infogrames
Basado en la popular (bueno, por lo menos en Estados Unidos) serie de dibujos animados *Mobile Suit Gundam*, este *beat 'em up* de *mechas* gigantes está teniendo un éxito bastante notable. ¿Jugar con robots gigantes que se dan porrazos? Es una buena forma de divertirse y un título que debería cruzar el Atlántico, sin duda.

Una ganga de comida al estilo buffet libre que recoge los mejores juegos disponibles en Estados Unidos. ¡Qué tengáis todos un buen



En esta ocasión nuestra búsqueda interminable para encontrar los mejores juegos en el universo de PSone nos ha llevado a los Estados Unidos, donde, a parte de alguna que otra bazofia como *Hooter's Road Trip*, las ventas de la PlayStation original y de sus juegos siguen siendo muy buenas.

Ya que títulos tan punteros como *Digimon World 3, Super Shot Soccer, Madden 2003* y *Austin Powers* parecen estar a punto de cruzar el Atlántico, consideramos que no estaría de más dar un repaso en profundidad a los éxitos del mañana. Por cierto, que cuando estuvimos por allí, hacía un tiempo buenísimo y los perritos calientes estaban de muerte, oye.



¡BUEN PROVECHO!

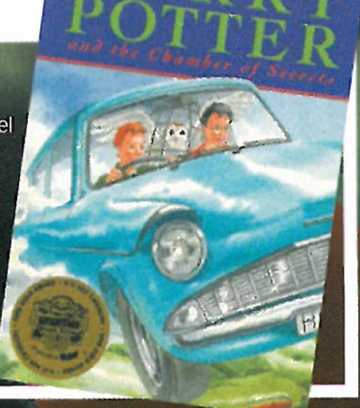
El secreto de su éxito
EA jamás revelará el montante de las ganancias obtenidas con los juegos de *HP*, pero si tenemos en cuenta que se han vendido más de dos millones de copias en todo el mundo, podemos hacernos una idea. ¡Dinero suficiente para mantener ocupados a los duendes Gringotts hasta Chrimbo!

CUÉNTAME UN CUENTO...

Un repaso rápido a la segunda entrega de las aventuras de Harry Potter

Puede que hayas pasado los últimos cinco años en la soledad de un monasterio perdido en la estepa siberiana, y que no sepas de la existencia del joven aprendiz de mago. De ser así, aquí tienes una pequeña guía de lo que acontece en la segunda entrega.

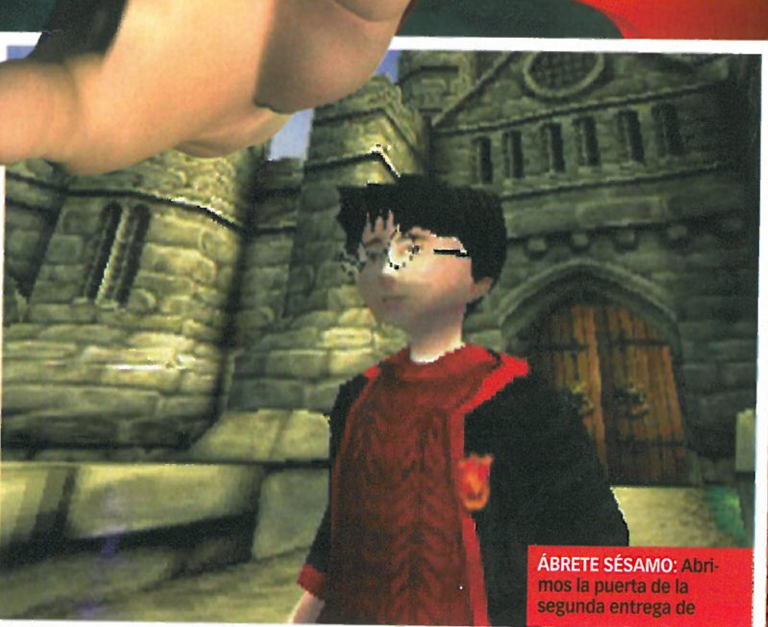
Nada más iniciar su segundo año en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, algo o alguien empieza a atacar a los estudiantes, y los deja petrificados sobre sus lechos. Se rumorea que los ataques provienen de la antiquísima y misteriosa Cámara de los Secretos, ubicada en las profundidades del castillo, y son obra de una extraña criatura que habita en su interior. La gente empieza a acusar a Harry de ser el responsable de los ataques de modo que, con la ayuda de sus amigos Hermione Granger, Ron Weasley y un peculiar diario que escribe el pasado, Harry se dispone a resolver el misterio.





VUELVE POTTER

Peleas con gnomos, duelos con brujos, Fords que vuelan... Prepárate, porque *PSMag* se dispone a revelarte todo lo que sabemos sobre Harry Potter Y La Cámara Secreta.



ÁBRETE SÉSAMO: Abrimos la puerta de la segunda entrega de

¡Ha vuelto! Tras el tremebundo exitazo de *La Piedra Filosofal* (*PSMag* 61, 7/10), el mago más famoso del mundo volverá a la carga en el entorno PlayStation en noviembre. EA asegura que la segunda entrega será más grande, refinada, brillante y alucinante en todos los apartados. ¿Podemos fiarnos de EA? Puede que haya hecho un pacto con Voldemort y emplee un encanto de la memoria para hacernos olvidar que el primer juego no fue todo lo que loa *fans* esperaban. Esta vez parece que EA ha cumplido con su palabra. *La Cámara De Los Secretos* tiene mucha mejor pinta que su predecesor, y su jugabilidad también ha mejorado. El juego se ciñe con mayor fidelidad a la trama del libro que el título original, y casi todos los acontecimientos han sido extraídos de aquellas famosas páginas.

En esta primera fase de su desarrollo, todo apunta a que Harry Potter logrará trasladar parte de su magia a la PlayStation. Así pues, limpiad vuestras gafas y embutíos en el uniforme de colegial inglés para hacer frente a las sorpresas que nos deparará *La Cámara De Los Secretos*...

DATOS



DISPONIBLE **NOVIEMBRE**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **ARGONAUT**
JUGADORES **UNO**

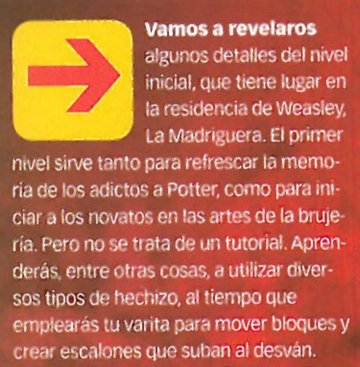


Regreso a La Madriguera

De la dicha doméstica al paraíso videojueguil



El mocoso solitario: En las profundidades de Devon encontramos la residencia de Weasley



Vamos a revelaros algunos detalles del nivel inicial, que tiene lugar en la residencia de Weasley, La Madriguera. El primer nivel sirve tanto para refrescar la memoria de los adictos a Potter, como para iniciar a los novatos en las artes de la brujería. Pero no se trata de un tutorial. Aprenderás, entre otras cosas, a utilizar diversos tipos de hechizo, al tiempo que emplearás tu varita para mover bloques y crear escalones que suban al desván.

Cuando llegues al desván, un travieso diablejo siembra el caos por doquier, lanzando tubos y pedazos de trastos mágicos por todas partes. Tu objetivo consiste en recoger todos los objetos y guardarlos en una caja, de modo que no se rompan y caigan sin hacer ruido, y todo para que la Sra. Weasley no sufra más jaquecas.



De miedo: Harry y Ron compiten por el título a los pantalones más horteras. No tienen nada que hacer: gana nuestra directora.

El subjuego *desgnomeador* también es estupendo. El jardín de Weasley está infestado de gnomos. Harry debe cazar a uno y, mediante un sistema no muy distante del lanzamiento de disco de *Track & Field*, proyectarlo lo más lejos posible del jardín. Cuanto más lejos lo lances, más puntos conseguirás. Y si quieres más puntos, prueba a acertar en los objetivos propuestos.

La Madriguera es un punto de partida ideal. Si el resto del juego es la mitad de entretenido, la diversión está asegurada.



Mens sana: Lanza al gnomo, acierta en la cabina y sumarás más puntos. Son las olimpiadas mágicas

«Si el resto del juego es la mitad de entretenido que el primer nivel, la diversión está asegurada»



Des-Ford-dante: El segundo nivel, y ya puedes surcar los cielos con un Ford

VAMOS DE PASEO...

El increíble Anglia
El Ford Anglia 150e apareció en 1959. Se trataba de un pequeño coche familiar de dos puertas que albergaba a cuatro pasajeros, y que causó sensación por su diseño pero sin presentar novedad alguna, ya que copiaba los modelos americanos. ¿Te apetece una vueltecita?

PORFA FORD

¡De rally hacia Hogwarts!



Después de tantos años probando juegos de carreras, en *PSMag* hemos pilotado desde coches de rally hasta bólidos de F1, pasando por *monster trucks* y naves espaciales. Sin embargo, es la primera vez que nos sentamos al volante de un Ford Anglia de los años 50. De modo similar al nivel de la mina de Gringott en el juego original, el paseo en el coche de Weasley hacia el castillo de Hogwarts resulta la mar de divertido, y eso que se trata simplemente del segundo nivel.

Tal y como sucede en los libros, Harry y Ron no llegan a tiempo de subir al Hogwarts Express en Kings Cross, y la única forma de llegar a la escuela sin que los castiguen es por el aire. En cuanto pillen al Express, deberás cruzar una serie de enrevesados túneles al tiempo que recoges aceleradores, evitas estamparte contra las paredes, buscas atajos y, en líneas generales, intentas llegar a tu destino antes que el consabido tren. ¡Tremendo!

¿Y qué te espera a tu llegada? Pues el primer jefe, claro está. Se trata del temible y desagradable Whomping Willow. ¡Vaya, vaya!



Misión en el túnel: Esquiva los obstáculos o el Expreso te aplastará

DUELO DE TITANES

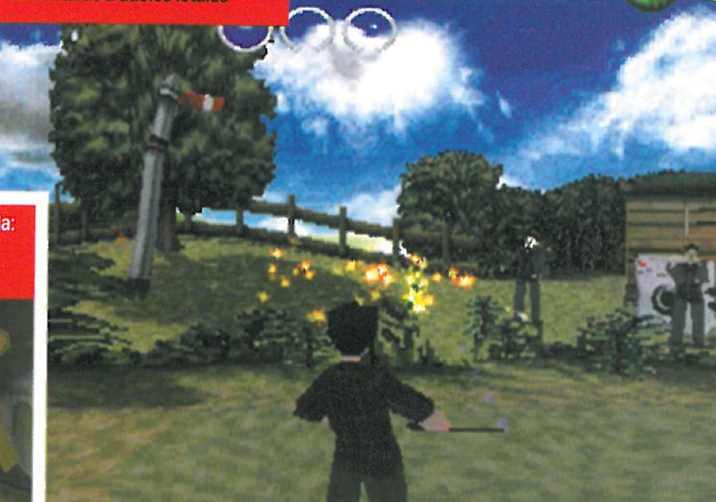
Cómo vencer a los amigos e influenciar a la gente



Los duelos de mago juegan un papel vital en el título, y los primeros los encontrarás en La Madriguera.

Mediante el hechizo Flipendo (que también aparece en *HP1*), apuntas y disparas a un rival (Ron, en La Madriguera) para reducir su barra de energía. También puedes succionar su energía si disparas a ciertos objetos, que a su vez liberan un reforzador que aumenta el poder de tu varita. Más adelante competirás contra el campeón de cada escuela, y conseguirás una Tarjeta de Brujas y Magos Famosos si ganas. Piensa que también deberás enfrentarte a algún que otro profesor de Defensa Contra las Artes Oscuras.


Profe de la vieja escuela: Tendrás que vértelas incluso con Gilderoy


Varita guerrera: Practica en La Madriguera, pues en Hogwarts te enfrentarás a duelos letales

ERASE UNA VEZ

El cuento de Potter
En el primer juego, parte de la historia se desvelaba mediante una especie de libro de cuentos. Dicho libro se mantiene en la secuela, pero en esta ocasión es más divertido, con escenarios en alta resolución que sustituyen a los dibujos a lápiz del primer juego.

Regreso a Diagon Alley

¿De compras? Harry, eso es consumismo puro



No hay nada como una buena terapia de compras en la capital para liberar el estrés que produce el curso. Volverás a pisar la mágica calle de Londres en la que puedes encontrar cualquier cosa que busques, incluso los ingredientes para una poción transformadora.

Harry, Ron y Hermione intentan descubrir si el malvado Draco Malfoy anda detrás de los ataques a los estudiantes, y deciden cocinar una poción que transformará a Harry y Ron en los secuaces de Malfoy, Crabbe y Goyle.

Para conseguir los ingredientes de tan especial brebaje tendrás que entrar en tres tiendas de Diagon Alley y llevar a cabo una serie de tareas. El dependiente te dará los ingredientes cuando completes objetivos tales como eliminar a todos los duendecillos de la Farmacia de Mulpepper. Por desgracia, sabemos de buena tinta que no se podrá regresar al Banco de Gringotts ni a las vagonetas de la mina. ¡Snif, snif!


¡Qué frío!: Estoy por comprarme una de esas horribles orejeras


La rebotica: De compras en la Farmacia de Mulpepper

Verás tarjeta

Esfuérzate y recogerás los frutos


Segundo certamen: También deberás practicar el lanzamiento de gnomos en Hogwarts

En el primer juego no resultaba pan comido hacerse con todas las Tarjetas de Brujas y Magos Famosos. Si dejabas escapar una a la primera de cambio no había nada que pudieras hacer para conseguirla más adelante. En esta ocasión será más sencillo, gracias al nuevo sistema de puntuación de los subjuegos.

Si completas el subjuego y punto conseguirás un pase. Si lo haces medianamente bien lograrás una puntuación B. Si demuestras que eres el mejor obtendrás una A. Con una A consigues además una tarjeta. Si no has logrado hacerte con la tarjeta pero no tienes tiempo de entretenerte, podrás acceder al subjuego más adelante desde el menú principal y probar una y otra vez hasta convertirte en un estudiante modelo.

Se trata de un ejemplo excelente que demuestra que el equipo de desarrollo intenta crear un juego más adictivo y accesible a un tiempo.


Al diablo: Derrota a los duendecillos Cornish para conseguir una tarjeta extra

A LA SEGUNA VA LA VENCIDA

Un montón de novedades que elevarán esta secuela hasta lo más alto



Lejos de conformarse con el refrito acomodaticio que muchos temíamos, la *Cámara Secreta* ha mejorado en muchos enteros al original.

A pesar de emplear el mismo motor, la ambientación es mucho más auténtica en la segunda entrega. Por ejemplo, el castillo de Hogwarts ya no es un lugar tan solitario: está repleto de alumnos que pululan por los pasillos y no dejan de hablarte. El sonido, los diálogos y la música también han sufrido cambios (Harry Potter ya sabe decir algo más que «¡Flipendo!»). Los gráficos, por su parte, rozan la perfección. En resumidas cuentas, ¡estamos impresionados!

1 AMIGOS

RON SIN HIELO

Weasley echa una mano al bueno de Harry

El juego es mucho más grande en esta ocasión, tanto los entornos como la aventura en sí. Pero no te preocupes, ya que Ron impedirá que te pierdas

PONTE CÓMODO

QUE PISO MÁS MONO 2

Sala de Profesores Gryffindor

Los decoradores de Ikea han trabajado de lo lindo en la sala de profesores de Harry. El mobiliario es de primera, y descubrirás novedades que te ayudarán a avanzar en el juego

DE PERDIDOS AL RÍO



3 EL TALADOR

Árboles problemáticos

El paseo por el Bosque Prohibido es bastante peligroso, de modo que echa mano de tu varita para hacer frente a las atrevidas zarzas

DAME CANDELA



ILUMINACIÓN 4

Ambientación mejorada

La ambientación de *La Piedra Filosofal* era bastante espartana, pero en *HP2* los gráficos, las técnicas de iluminación y la música han pasado por el tamiz de la renovación y han redundado en una experiencia mucho más envolvente

Precaución: peatones cruzando a por JAK & DAXTER por 29,99 €*

PlayStation.2

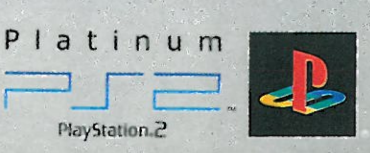
Platinum

Ahora JAK & DAXTER
Serie Platinum para PlayStation 2
lo mejor al alcance de todos.

es.playstation.com

* P.V.P. estimado

Platinum
PS2
PlayStation.2



POTTERPATÍA OBSESIVA

Túmbate en el diván y libera los excesos de magia

¿Sufres una sobredosis de Potter? ¿Ves en los armarios de tu habitación las almenas del castillo de Hogwarts?

Con la llegada de la nueva película, del videjuego y del juego de cama, ten por seguro que el aprendiz de mago de las gafitas estará hasta en la sopa las próximas Navidades. Por lo tanto, no sería de extrañar que sufrieras una adicción Potteriana de difícil curación. Si quieres salir de dudas y saber si sufres las lacras de semejante patología, no te pierdas nuestros consejos.

En primer lugar, consulta nuestra guía para ver si eres un posible candidato a sufrir tan mágica enfermedad. En caso afirmativo, busca algún experto en homeopatía brujeril que sea capaz de desintoxicarte.


Con las manos en la masa: Baja a la cocina y hornea una pizza mística


Viajes Pottersans: El Bosque Prohibido es, hoy día, un destino de vacaciones muy famoso


Ford Fiesta: Este año las ventas del Anglia se dispararán

¡SÍNTOMAS DE POSESIÓN POTTERIL!

Eres un adicto irremisible si...

1. **Decides dejar tu habitación y trasladarte al cuartucho que hay bajo la escalera**
2. Llevas una pegatina en el coche que reza: «Un búho es para toda la vida, no sólo para Navidad».
3. **Ayudas en las tareas del hogar solo por tener una escoba entre tus manos**
4. Has renunciado a los partidos de fútbol con los amigos y prefieres quedarte en casa intentando volar sobre la escoba
5. **Sólo te relacionas con chicos pelirrojos, y en lo más profundo de tu ser deseabas que la edición de este año de Gran Hermano la ganara Patricia**
6. Sales a la calle en plena tormenta eléctrica con un palo de golf pegado a la frente con la esperanza de que alcance un rayo
7. **Tras tu fallido intento por sucumbir a un rayo, te tatúas una cicatriz en la frente**
8. Aderezas todo lo que comes con salsa HP de Heinz
9. **Te has puesto gafas, a pesar de ver mejor que un piloto de caza americano**
10. La bibliotecaria del barrio te ha denunciado a la policía después de acudir a ella cada día durante seis meses exigiendo el préstamo del *Libro General de Hechizos, Grado 2*, de Miranda Goshawk

EL CHICO DE LA VARITA DE ORO

¿Es Harry Potter un jovenzuelo dulce e inocente, o tal vez el nuevo pupilo del diablo? El jurado está deliberando...



¿Puedes creer que haya gente en el mundo que no adore a Harry Potter? De hecho, algunas personas piensan que es lo peor que ha pasado desde que Lucifer, el ángel caído, pasara del cielo al infierno y declarara la guerra al mismísimo dios. Aquí tienes unos cuantos ejemplos de animadversión hacia Harry.

ARDE, HARRY, ARDE

La Iglesia Bautista de Landover declaró que JK Rowling intentaba adocenar a una generación de jóvenes en la magia negra, y decidió organizar una quema de libros de la autora en la entrada de su templo. En los Estados Unidos se montó más de una hoguera, algo que no veíamos desde los tiempos de la Alemania Nazi. ¡Están locos!

TAMBIÉN EN EUROPA

Los yanquis no son los únicos que se han vuelto locos. En Somerset, Inglaterra, se alzó una petición para prohibir la proyección de la película en el cine del pueblo. No lo consiguieron. ¿Qué pensarían si vieran una copia de *Silent Hill*?

TRANQUI, RAQUEL

Tras intentar desesperadamente recoger todas las tarjetas de Brujas y Magos famosos de *La Piedra Filosofal* (sin éxito), y ante el *cachondeo* del primo del redactor jefe, la directora de *PSMag* vociferó: «¡Quemen este horrible juego. No quiero volver al cuatro ojos ése en mi vida!». Je, je...

LANZAMIENTO **DICIEMBRE**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
DESARROLLADOR **RED LEMON**
WEB **WWW.YUGIOHKINGOFGAMES.COM**

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Sólo tú puedes vencer al mal y desvelar los secretos de las antiguas civilizaciones... ¡Jugando una partida de cartas Japonesa!

EL ENEMIGO ESTÁ AHÍ FUERA

En la parte del juego dedicada al juego de rol, tus retos van desde los amistosos (en los que puedes mejorar tus habilidades) hasta enfrentamientos con estúpidos sabihondos como Seto, el aquí presente, a los que debes vencer para poder avanzar. Tus oponentes emplearán un sinfín de estrategias para hundirte.

I do not know how good you are...
But I hope you will entertain me.

Lenguas afiladas. Tus oponentes usarán multitud de frasecillas para sacarte de quicio.

MATANDO A TODO EL MUNDO

En la escena de los monstruos, puedes ver representados tus ataques. Aquí, las bestias se miran fijamente una a otra durante más de tres segundos antes de que una de ellas reciba una paliza de órdago. Además, cada criatura tiene su propia manera de morir, personal e intransferible. ¡Que las disfrutes!

Miradas que matan. El juego tiene efectos que pueden producir epilepsia

FIELD
MOUNTAIN
COM
YOU
LP 7300
31
28
LP 7700
300 250
700 600
250 300
650 500
400 300
Milus Radiant
300
250

Arrasa en Japón, cosecha éxitos en Estados Unidos y causa estragos en Inglaterra: *Yu-Gi-Oh!* es la manera más rápida y moderna de vaciarles el bolsillo a los chavales. Konami, por suerte, ha llevado el juego de cartas al estilo Pokémon desde el patio del colegio hasta tu habitación con este puzzle con juego de rol.

En *Yu-Gi-Oh!*, tú eres el Príncipe de la dinastía Amenhotep en el antiguo Egipto. Llevas una vida llena de lujo, relajándote con tus colegas y jugando partidas de cartas con los plebeyos hasta que aparece un sumo sacerdote malvado y se arma un lío de tres pares de narices. El único modo de solucionar el desaguisado es resolver el puzzle del milenio jugando partidas de cartas de *Yu-Gi-Oh!* contra oponentes con muchas artimañas y cada vez más difíciles.

La verdadera acción está en la simulación de la partida de cartas. Al colocar cartas en los escenarios del duelo puedes lanzar ataques, en los que tu PSone transforma una carta repleta de estadísticas en una ciber-calabaza gigantesca que pisoteará al monstruo de tu oponente. Está lleno a rebosar de estadísticas, pero puede resultar algo difícil de jugar.

Habrá que esperar a la versión final para saber si *Yu-Gi-Oh!* es algo más que otra secuela de las partidas de cartas.

TIBURÓN DE LAS CARTAS

Seleccionadas al azar de una baraja de 40 cartas, el truco está en jugar las cartas que tengan las mejores estadísticas, o combinar las cartas para crear nuevos monstruos de mayor categoría. Cambia cartas para mejorar tu mano.



Frustración. Es toda una decepción que un hada aniquile a un zombi.

LANZAMIENTO **DICIEMBRE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **BLADE**
WEB **WWW.VIRGIN.COM**

Black & White

¿Quién dijo que la vida no era en blanco y negro?

TEMPORAL

En la estrategia a tiempo real, el día deja paso a la noche y ésta de nuevo al día. Y así lo refleja el juego. El jugador siente cómo pasa el tiempo, y percibe, por ejemplo, que ha necesitado todo un día para enseñar a un enorme gorila a dar uno paso adelante, como aquel que dice. El tiempo también refleja el estilo de juego por el que opta el jugador, por ejemplo: los dioses malvados dominarán tierras oscuras y tempestuosas.



La cara oculta de la luna: Si eliges la senda del mal, los entornos serán

BUENAS INFLUENCIAS

Tus poderes de deidad; que abarcan desde arrancar árboles y transportarlos a otro lugar, hasta cambiar los trabajos de los habitantes, alimentar a la gente y otras cosas; dependen de tu capacidad de persuasión. Empiezas con un simple asentamiento, pero puedes ampliar tu influencia si completas los desafíos y luchas contra otros dioses.



La mano de dios que todo lo puede...

MANO FIRME

Enseña bien a tu criatura y será capaz de hacer todo lo que tú le ordenes. El método es sencillo: ensaya una y otra vez, recompensa los buenos resultados y castiga las malas acciones. El abanico de funciones que puedes enseñar a tu criatura es inacabable y, en ocasiones, desternillante.



Un tortazo a tiempo: Las fierecillas se doman, a veces, con un buen sopapo.

¿Será posible que no hayas oído hablar de *Black & White*? Su lanzamiento en el entorno PC causó sensación y la esperada conversión a nuestra estimada PSone ha traído más cola que el Marsupilami, pero podemos asegurar que Midas y el equipo de desarrollo Blade trabajan a marchas forzadas para que llegue a tiempo para la campaña navideña.

Además, y después de probar una muy incipiente versión del juego, intuimos que va a cumplir todas las expectativas. En resumidas cuentas, y por si alguien no se había enterado todavía, podríamos estar ante el mejor y más original juego que se ha visto jamás en la PSone. La idea básica es que eres un dios y eres omnipotente... ¿recuerdas aquello de *hágase tu voluntad*? ...pues de eso se trata.

ENTRE EL BIEN Y EL MAL

Existen tres niveles, o mundos, que debes conquistar: para ello tendrás que ganarte la confianza de los lugareños, batallar contra otros dioses, y completar una serie de desafíos. A medida que avances deberás tomar decisiones que afecten a tu estilo de juego. Muchas tesituras te brindarán la oportunidad de actuar como un dios benévolo, o bien como uno maligno. Las decisiones que tomes afectarán a la jugabilidad, de modo que la experiencia es diferente en cada partida. Dispones de una criatura, tu representación en la tierra, que hace más llevadera la dura vida de un dios. Al principio puedes elegir entre tres bestias diferentes: un tigre, un mono y una vaca. Tu criatura juega un papel vital en la aventura de *Black & White*. Al empezar la partida tu criatura no sabe nada y debes adiestrarla para que pueda ayudarte a lo largo del juego. He aquí tu primera labor. Tus decisiones afectarán sobremanera al tipo de criatura que crees. Cualquiera de ellas es buena discípula, de modo que si la adoctrinas en la maldad, se convertirá en

ÉCHANOS UNA MANO

Tanto tú como la gente que está bajo tu poder, percibirá tu divinidad en forma de mano. Controlas el movimiento del apéndice con la palanca analógica, o con la cruceta si eres un nostálgico. A continuación debes pulsar X para recoger, lanzar y lo que sea que te apetezca hacer.



¡Omnipotente!: Puedes hacer lo que te apetezca. Apunta y pulsa



ME TIENES HECHIZADO

Los hechizos, o milagros, son la salsa de *Black & White*. Los dioses más avezados lanzarán unos cuantos para ganar influencia y batallas. Los básicos son bolas de fuego e invocadores de lluvia, pero la cosa se va complicando a medida que progresas.





¡TOMA SABLAZO!

Un dios novato necesita consejo. Y el mejor consejero es un tipo llamado Sable que te enseñará a explicar a tu criatura la diferencia entre el bien y el mal, a darle correazos, o cosas por el estilo. Pero eso no es todo, ya que también aparecen un diablo y un ángel a modo de conciencia que te pondrán en un dilema cada vez que debas tomar una decisión.



el ser con más *mala leche* del mundo. El aprendizaje consiste en enseñarle lo que debe hacer, y en recompensar las actitudes que te gusten, o en castigar las que no. Todavía no hemos hablado de los combates, ni de los periplos pero..., ¡es que hay tanto por explicar que no te va a quedar más remedio que esperar a leer el análisis en profundidad que os ofreceremos en el próximo número!

A correazos

La correa va de perlas para entrenar a tu criatura. Y es que los animales amarrados aprenden más rápido.

1



Amaestramiento: Elige a tu criatura de entre las tres bestias disponibles

2



Dale cuerda: A continuación, amárrala con una de las tres correas disponibles.

3



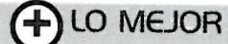
Buen chico: Si utilizas la correa buena, la criatura tendrá mayor compasión...

4



Chico malo: ...pero si empleas la correa mala se convertirá en una criatura irascible.

AVANCE



LO MEJOR
- Jugabilidad alucinante
- Igual que la versión para PC
- Muy original

LO PEOR
- Aún falta mucho para el lanzamiento
- Los gráficos no son nada del otro mundo

NUESTRA PREDICCIÓN

¡Llevamos semanas sin dormir esperando su llegada!

LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**
DISTRIBUIDOR: **SONY**
DESARROLLADOR: *MAGENTA SOFTWARE*
WEB: **WWW.SONY.COM**

El Planeta del Tesoro

Los planetas flotantes de Disney



EL PROTA

Hay que tener mucho valor para salir en busca del pirata Flint. En Benow, solo un muchacho de verdadero valor parece capaz de tal hazaña. Se llama Jim y, si estáis interesados en este juego, será mejor que recordéis su nombre. No es muy difícil, ¿verdad?



MUNDOS

Los mundos flotantes son uno de los atractivos de este título. Básicamente, los decorados son los mismos: con barcos voladores, castillos flotantes y casas que se columpian en el cielo. Pero también viviremos aventuras en el submundo minero y, lo más divertido de todo, viajarás en *wind surf* volador.





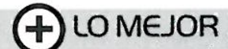
Poco a poco, o más bien de mucho en mucho, Disney está apoderándose de la pequeña de Sony. El catálogo de PSone parece invadido por esta fábrica de sueños infantiles norteamericana.

El caso que nos ocupa es un claro ejemplo del segundo grupo de juegos. Se trata de un título que recrea una nueva producción cinematográfica de Disney, convirtiéndola en una aventura para toda la familia con notables alicientes. Porque, ante todo, *El Planeta del Tesoro* es un juego para todos los gustos. Eso sí, con una marcada tendencia infantil, pero, ¿qué esperabas tratándose de un juego Disney? Jim es un joven muchacho con coleta, habitante de la ciudad minera de Benow. Su sueño es convertirse en un héroe y, para conseguir tal objetivo, dejará su hogar en busca del pirata Flint. Cantarle las cuarenta al temido lobo de mar le servirá para demostrar su valía.

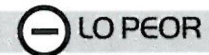
Este simple argumento sirve para que Magenta Software cree un juego de plataformas con montones de variables, encuadrado en un entorno totalmente tridimensional. En muchos aspectos, (en cuanto a mecánica y aspecto visual, por ejemplo) este título nos recuerda a *El Emperador y sus locuras*, aparecido para PSone hará un año y medio, aunque en este caso se trata de un título cuyos escenarios mezclan de manera más que interesante, la modernidad con el clasicismo y lo real con lo ficticio. Esta es una de las mejores bazas con las que contará este juego. Las andanzas de Jim transcurren a lo largo de unos curiosos mundos flotantes. El juego consta de un total de diez fases. Cada una de ellas esconde diferentes objetivos y para acceder a posteriores pantallas, te tocará recolectar cierto número de iconos que nos recuerdan al símbolo nuclear.

No podemos decir que este juego sea original o revolucionario, y también es cierto que hemos visto muchos juegos de este tipo en la ya larga historia de PSone. Como ves, este juego tiene mucho que ofrecer. Aunque sus creadores deberán esmerarse un poco en cuanto a la precisión al saltar de plataforma a plataforma y en algún que otro problemilla con las cámaras que, a veces, no nos permiten captar al enemigo que se esconde en la esquina. Esperaremos impacientes...

AVANCE



- **Variado y entretenido.**
- **Los gráficos, sin ser espectaculares, están bien cuidados**



- **Falta algo de precisión en el salto.**
- **Algunas cámaras impila fluidez e total.**

NUESTRA PREDICCIÓN

Un juego atractivo que puede divertor a todos los públicos

LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**
DISTRIBUIDOR: **SONY**
DESARROLLADOR: **UDS**
WEB: **WWW.SONY.COM**

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP ARCADE

O como la conducción sigue viva en la pequeña de Sony.

MODELOS DE VERDAD

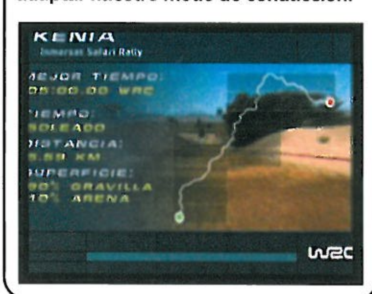
Siete son los tipos de coche que encontramos en este título. No se trata de un catálogo súper extenso, pero lo cierto es que el diseño de estos modelos sigue a la perfección el modelo real. Emular a Sainz, McRae y compañía será muy sencillo.





PARAJES DE ENSUEÑO

Darse una vuelta por los diferentes circuitos de *WRCA* se convertirá en una especie de viaje a través del mundo. Lugares como Argentina, Kenia, Noruega, Francia o Grecia, nos dan una idea de lo variado del decorado. Además, como no podía ser de otra manera, cada tramo ofrece sus propias características, lo que nos obligará a adaptar nuestro modo de conducción.



El nuevo reto de Sony, parece una fuerte –y arriesgada– apuesta de futuro. Sony ha decidido lanzar una versión para la gris de 32 bits, de uno de los más interesantes juegos de rally aparecidos el pasado año en PS2. *World Rally Championship* se convirtió en una de las mayores sorpresas dentro del primerizo catálogo de la mayor de Sony. Su equilibrada jugabilidad, sus cuidados gráficos, sus múltiples opciones y el hecho de ser uno de los pocos en su género, lo elevó hasta lo más alto del paraíso consolero.

Versionar este título parece una jugada arriesgada, ya que la superior potencia de PS2 se convierte fácilmente en una barrera infranqueable para nuestra querida PSone. Pero la gente de la gigante nipona no se ha amedrentado y, liándose la manta a la cabeza, apuesta por una versión para la «hermana pequeña». Con el apellido Arcade pretenden darnos una idea bien clara de hacia donde van los tiros y hacia qué tipo de público va destinado su nuevo producto. Y lo cierto es que se trata de una excelente idea ante tanta invasión de simuladores que, además de calentarnos la cabeza, no nos permiten evadirnos durante diez minutos sin tener que convertirnos en expertos mecánicos, estrategas de la carretera y verdaderos ases del volante.

Sony quiere que nos lo pasemos bien, y parece que sus intenciones van por muy buen camino. Para ello apuesta por un juego directo, donde la velocidad y la habilidad están al servicio de la capacidad de entretener. Olvidad *Colin McRae*, de lo que aquí se trata es de poner el coche zumbando y, sin rompernos la cabeza, intentar cruzar la línea de meta los primeros.

Lo primero que nos da una idea de hacia donde van los tiros, es en la selección de modos de juego. Existen cuatro; contrarreloj, carrera, versus y súper especial. Los tres primeros son de sobras conocidos por los amantes de la diversión rápida y han sido creados para ellos. El cuarto, aunque pueda parecer un modo que siga por completo el campeonato del mundo de rallys, ofrece una perspectiva distinta del mismo: dejar de banda la idea de competir contra los pilotos reales, en los tramos reales y con una conducción verdadera. En este modo de juego se intenta conseguir que la competición se vea de un modo divertido y directo. Con tres tipos de trofeo (sencillo, medio y difícil), que tendrás que



A TOPE

La velocidad es uno de los puntales de este nuevo título de Sony. Nuestros bólidos se lanzan a la carretera con una marcha increíble. Pocos juegos ofrecen la posibilidad de vivir el mundo del Rally con tanta rapidez. Es cierto que los amantes de la simulación lo encontrarán un poco limitado, pero la diversión inmediata parece la clara apuesta de Sony.

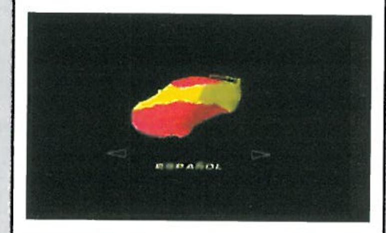






EN CASTELLANO, GRACIAS

Que los menús estén en castellano es, siempre, una verdadera obligación. Pero que, además, se haya dotado al juego de voces en castellano es de agradecer. Los copilotos hablarán nuestro idioma y facilitarán nuestra conducción. Además podremos elegir entre copiloto chico o copiloto chica. La elección esta en vuestras manos.

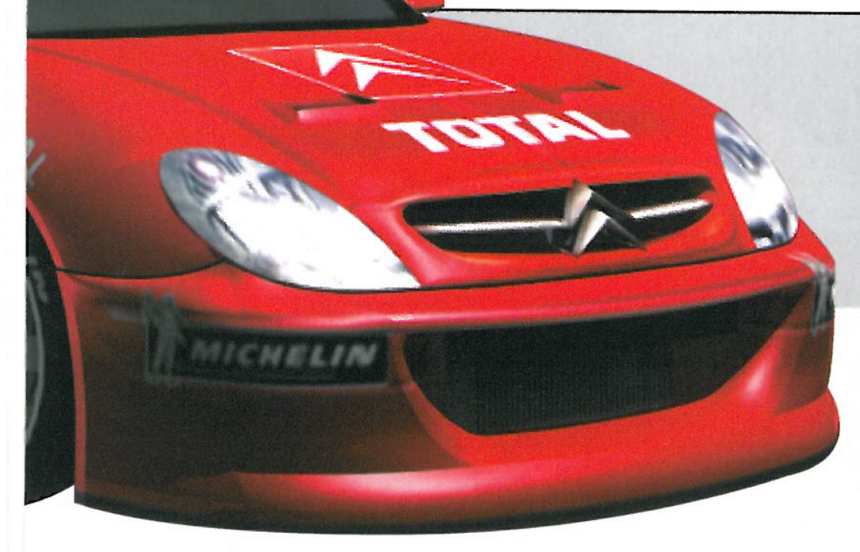


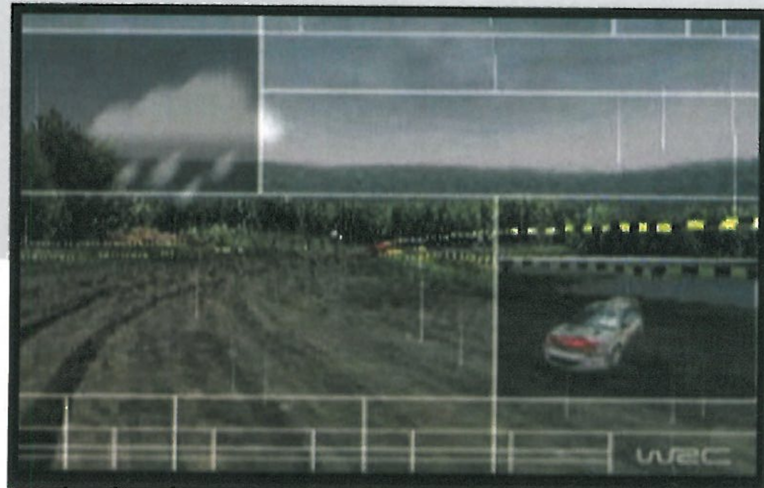


SUPER ESPECIAL

Este es el modo de juego rey en *WRCA*. Se trata de un modo campeonato donde deberemos quedar primeros en cada una de las tres competiciones. Para ello correremos contra otros vehículos pero empezaremos siempre como últimos. Esto proporciona al juego una dimensión del todo por el todo que lo eleva a cotas de excelente diversión.



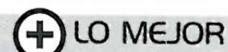




superar por orden para optar al siguiente y con un total de 18 tramos, la exigencia parece alta. Además el juego cuenta con un total de siete coches. Marcas como Subaru, Ford, Mitshubishi estarán a nuestra disposición. Y visitaremos lugares como Kenia, Australia, España o Suecia. Todo ello acompañado por menús y voces del copiloto, en castellano.

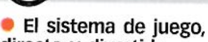
Todos estos datos vienen acompañados por un aparato gráfico muy bueno. La estética del juego sigue las pautas de su predecesor y esta claramente influida por *Colin McRae*. Eso sí, la velocidad del motor le imprime un aire totalmente distinto al control y a la jugabilidad. En la redacción de *PSMag*, nos frotamos las manos esperando el juego definitivo que tiene todos los números para convertirse en un excelente título para PSone. .

AVANCE



LO MEJOR

- El sistema de juego, directo y divertido.
- Unos excelentes gráficos y un buen motor.
- Completamente en castellano.



LO PEOR

- No es muy realista.
- El control puede parecer un poco «descontrolado».

NUESTRA PREDICCIÓN

World Rally Championship Arcade viene apoyado por unas excelentes maneras. Sin simulación, pero muy divertido.

Klonoa



EL MES PASADO TE OFRECIMOS LA PREVIEW.. AHORA TENEMOS MÁS INFORMACIÓN PARA QUE LA ESPERA NO SE HAGA TAN LARGA. ANÁLISIS EL MES QUE VIENE.

Cuatro largos años después de que *Klonoa: Door To Phantomile* llegara a nuestro país (*PSMag18* 7/10), el minúsculo héroe felino está de vuelta. Pero esta vez le dice «sayonara» a la aventura de plataforma tradicional y «aloha» al voleibol de playa *arcade*, porque estamos ante un simulador de deportes muy rápido, con un montón de movimientos potentes y acción desenfrenada de voleibol dos contra dos a punta pala.

Al igual que ocurría con el original, los gráficos captan la atención del ojo con la misma rapidez que el equipo femenino de Brasil. El juego presenta diez personajes de las aventuras anteriores de Klonoa, con el colega Huepow haciendo las veces de árbitro. Cada personaje tiene su propio estilo a la hora de jugar. Primero tienes que correr hasta la pelota y levantarla en las zonas clave del campo, para después marcar un tanto usando unos golpes relámpago, unos lanzamientos de virtuoso y unos remates tan rápidos que hacen que el balón se deforme. ¿Todavía piensas que nadie se mueve como Beckham? ¡Pues que sepas que hasta él podría aprender un par de trucos de este juego!

Es cantidad de divertido, sobre todo si reúnes a tus colegas para jugar una partida para cuatro jugadores con dos pads. Parece que *Klonoa Beach Volleyball* podría resultar toda una sorpresa, así que crucemos las pezuñas para que te podamos ofrecer la *review* dentro de poco.

VOLEY GATO
Este felino veterano de las plataformas centra ahora su atención en el circuito de voley playa.


¡Qué pasada! Algunos de los escenarios son hilarantes


Magia animal. Aquí no verás chicas deslumbrantes, pero sí animalitos peludos



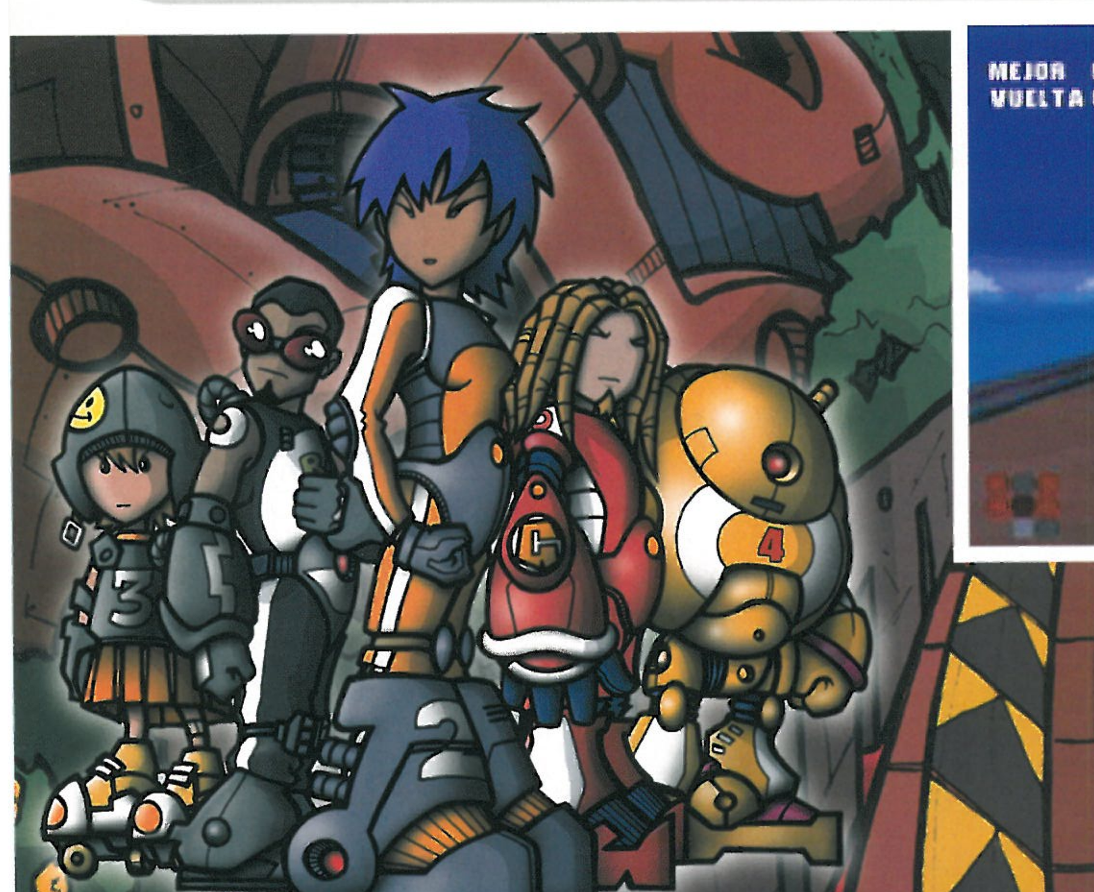
Revienta la bola. Los movimientos especiales son de lo más espectacular

Menudo equipo. Por ahí circula algún personajillo curioso...

Verde que te quiero... Pues no, lo que es arena por aquí no se ve

Fiestón. Márcate un tanto y verás la fiesta que se monta

« Un simulador de deportes muy rápido, con un montón de movimientos potentes y acción desenfrenada de vóleibol dos contra dos a punta pala »





Entrenamiento. No te lo pienses y pásate por la sala de entrenamiento. Un poco de practica no te irá nada mal.



FIREBUGS

Todoterrenos del futuro

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **29, 99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **ATD**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

ROLLCAGE
PSMag 27, 9/10
Velocidad y diversión en una locura de juego que te engancha al pad

WIPEOUT
PSMag 14, 8/10
El rey de las carreras en suspensión. Las primeras entregas se apoderaron de crítica y público.



Si no fuera porque conocemos los rasgos de Akira, el manga creado por Katshuiro Otomo, podríamos pensar que se trata de él. Si no fuera porque la familia telerín (a los que ya nadie recuerda) desapareció con los televisores en blanco y negro, creeríamos que han vuelto para enviarnos a la cama bien temprano. Si no fuera porque algunas guarderías son como prisiones de alta seguridad creeríamos que los bebes han creado un grupo terrorista y se han liberado de la carga de la educación. Si no fuera porque estabamos esperando ansiosamente la aparición definitiva de *Firebugs* no entenderíamos de donde viene este fenómeno. Aquí esta el juegazo, esta nueva vuelta de tuerca del género de conducción que Sony ha traído hasta nuestra querida PSone. El grupo que creo el fantástico *Rollcage* vuelve a regalarnos un juego de la misma calaña pero con un montón de novedades y, una estética de lo más peculiar.

Cinco personajes en busca de motor. Este podría ser el título de una obra de teatro basada en este juego (quien sabe sí dentro de poco alguien llamará a algún participante de Gran Hermano para que la represente). Ya que, una de las cosas que más se han cuidado en este programa, es la personalidad de los cinco protagonistas. Con tanto tratamiento psicológico de los caracteres no nos extrañaría que algún magnate de la televisión convirtiera a los protagonistas de *Firebugs* en una teleserie de éxito. Por suerte estos carismáticos individuos son parte de un excelente videojuego y, de momento, solo formarán parte del universo PSone.

Estos cinco tipejos de aspecto infantil i trajes futuristas tienen una cosa en común: les encanta la velocidad. Tanto es así que organizan carreras en los sitios más inverosímiles y variados que podáis imaginar. Esto es, básicamente, *Firebugs*. Pero el trabajo realizado por sus creadores está tan depurado,



Túneles. Ideales para perder la cabeza y hasta las ruedas.


Cascadas. O más bien goteras gigantes que salpicarán tu vehículo y te





Futurismo. El futuro esta representado, como no, en Firebugs.



Potenciadores. Estas burbujas multicolor son las encargadas de que ataques o te defiendas. Úsalas correctamente y ganarás.





Subjetivo. Esta cámara en primera persona nos permite disfrutar la carrera a gran velocidad.

Cosa de cinco

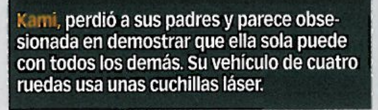
Cinco son los personajes de este juego. Distintas personalidades y aficiones pero con una obsesión común: la velocidad.



Gismo, amante de la música disco y con un vehículo a tres ruedas que lanza cohetes trepanadores.



Karrie, le gustan las flores y la paz. Pero conduce a toda velocidad un modelo de cuatro ruedas y lanza su poderosa Tazer Ram a sus contrincantes.



Kami, perdió a sus padres y parece obsesionada en demostrar que ella sola puede con todos los demás. Su vehículo de cuatro ruedas usa unas cuchillas láser.

B.O.W. el guaperas de la moto a tres ruedas no se inmuta ante nada. Su vehículo lanza unos mini cohetes de lo más devastadores.



Zero, un androide de seguridad con componentes tan humanos como las ganas de superación y la obsesión por ganar. Tres ruedas de vehículo y usa ametralladora.

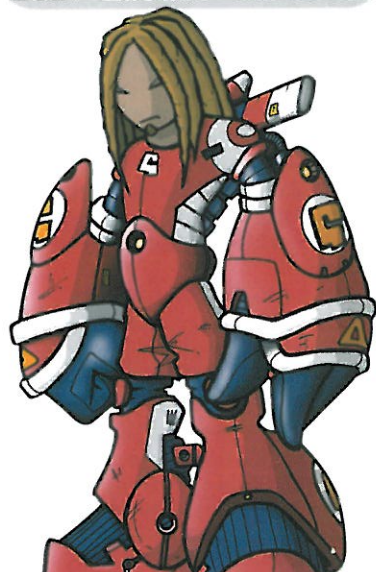
tan lleno de detalles y es tan preciso que podemos decir, sin miedo a equivocarnos, que estamos ante uno de los mejores juegos aparecidos en PSone en los últimos tiempos.

Aprovechando el motor y las ideas básicas de *Rollcage*, ATD ha orquestado un título tan divertido e intenso que nos obligará a atarnos a la consola gris durante meses.

Ponernos a los mandos de uno de los diez prototipos futuristas, conducidos por estos cinco personajes, es un verdadero placer. Una auténtica gozada. Una genuina invitación a la diversión en estado puro. La velocidad y el control se dan la mano en este título para hacer de nosotros los hombres más felices del planeta. Sí en *Rollcage* (que nos pareció una maravilla) la excesiva velocidad no permitía el control absoluto de nuestros vehículos, en *Firebugs* sus creadores han solucionado el problema. *Firebugs* consigue un acertado balance entre rapidez y jugabilidad. En este título no tendremos la sensación de que hemos perdido el control de nuestro vehículo y, además, volaremos a gran velocidad. En primera instancia nos parecerá que el juego carece de velocidad, pero una vez nos adentremos en serio en la mecánica de las carreras comprobaremos que se trata de una simple apreciación a primera vista.

Como ya sucedía en el citado *Rollcage*, nuestros vehículos podrán subirse por los tejados y caer de nuevo en la carretera sin perder ni un solo nanosegundo. Esta particularidad le da una dimensión más amplia a la jugabilidad. Siguiendo en la línea *Rollcage*, o más bien *Rollcage 2*, también se han añadido cargadores. Y, aunque se ha asimilado el sistema del último de la saga *Roll*, en cuanto a acumulación de armas recogidas, sus creadores han ido un poco más lejos. En *Firebugs* se ha creado un sistema de armamento que nos permite tanto atacar como defender. Este sistema, tan interesante, se activa simplemente utilizando un botón de ataque y otro de defensa. De este modo podremos repeler los ataques por detrás cuando vayamos en posiciones avanzadas. También podremos atacar a los líderes de la carrera cuando ocupemos posiciones retrasadas. Este sistema es otro punto favorable que suma enteros a este título.

Otro elemento favorable es el sistema de competiciones. A parte del entrenamiento podremos competir en un intenso campeonato a cinco bandas. Primero deberás conseguir la *pole position* y después entrarás de lleno en este súper campeonato dividido en tres ligas. Cada una incrementa la dificultad y, sin haber superado el anterior, no se puede pasar al siguiente. Se trata de un modo individual de lo más divertido y adictivo. La curva de

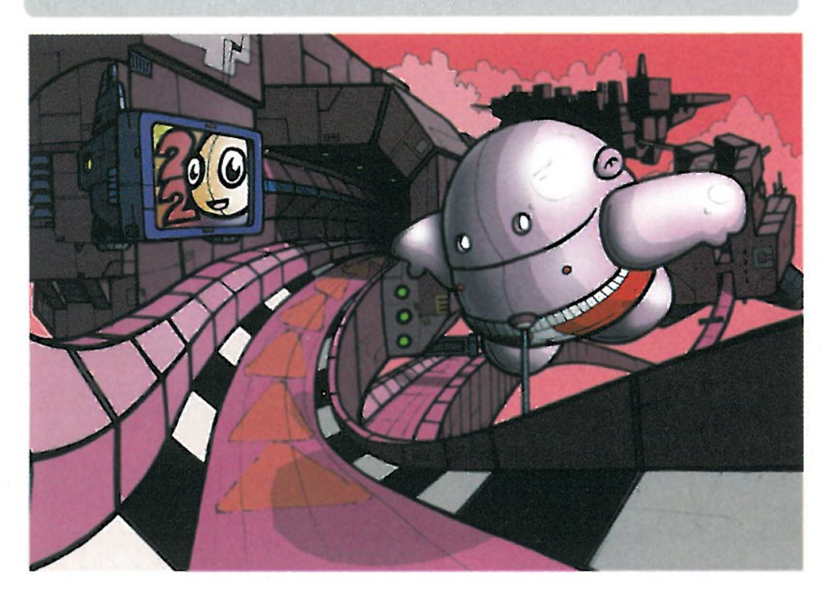


BIENVENIDO A LAS GRANDES LIGAS

El modo de un jugador es estupendo. Participaremos en una competición con tres ligas distintas. Deberemos conseguir la pole position y después superar a nuestros adversarios en una durísima carrera a cinco bandas.



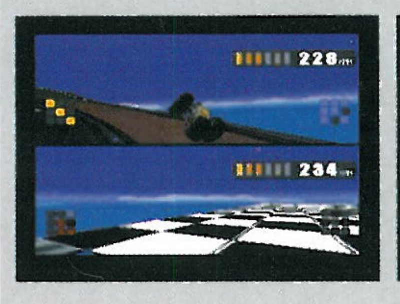




DOBLE DIVERSIÓN

Participar en una carrera contra un colega en la típica pantalla partida es una de las mayores satisfacciones que ofrece este título. Nada más divertido que hacer sufrir a un colega descargando nuestra arma en su vehículo. Además podremos elegir entre división horizontal y vertical.









dificultad esta tan bien trazada que la diversión irá en aumento a medida que superemos las ligas inferiores. Apoyado por la riqueza gráfica de los distintos decorados.

Sí, porque en *Firebugs* los decorados están perfectamente diseñados y son muy variados. Espacios rocosos, naves flotantes, ciudades del futuro, desiertos repletos de dunas, o selvas caribeñas atravesadas por carreteras futuristas, son algunos ejemplos de lo que aquí se esconde. Cada circuito (y hay más de veinticinco) propone un tipo de conducción distinta y nos obligará a entrenarnos y a pasar largas horas delante del televisor. Lo que nos encanta.

También el diseño de los vehículos es estupendo. Algunos tienen cuatro ruedas y otros tres. Se trata de bólidos muy sólidos y llenos de detalles. Además cada uno de ellos tendrá su arma específica y su protección particular.

Pero, si a nivel gráfico podemos decir que se trata de un juego excelente, todo este aparato viene apoyado por el motor. El *engine* que mueve el juego es estupendo. Permitiendo seguir la velocidad, las piruetas y los ataques que se viven en cada carrera sin perder ni un detalle de los mismos y permitiendo un control casi absoluto de cada elemento. Sí, como anteriormente decíamos, el modo individual es estupendo, el modo para dos jugadores no se queda atrás. Las horas y horas que proporciona esta modalidad parecen interminables. Competir contra un colega e ir sumando victorias se convertirá en una obsesión una vez hayáis probado este modo de juego.

Como podéis ver casi todo parece perfecto en *Firebugs*, pero hay algunos puntos que ensombrecen el excelente trabajo de ATD.

El primero de ellos es la dificultad, no se trata de un juego demasiado complejo y eso hace que, los jugadores más expertos, queden un poco decepcionados en cada partida. El otro problema esta en los iconos que definen a los potenciadores. Sus dibujos son tan poco específicos que pasará mucho tiempo antes de que controlemos que arma o defensa podemos utilizar.

Son pequeñas cosas que, aunque le impiden llegar a la perfección, no hacen que sigamos pensando en que este es uno de los juegos más intensos, divertidos, variados y con la personalidad más potente que ha aparecido en PSone en los últimos tiempos.

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

- GRÁFICOS 9
Excelentes, variados y sólidos.
- JUGABILIDAD 10
Un control exquisito.
- ADICTIVIDAD 9
Modo para dos jugadores brutal.

CONCLUSIÓN

Es un pedazo de juego. Uno de esos títulos que debe estar en todas las colecciones de los amantes de la velocidad.





Ojalá todo en esta vida
se pudiera recuperar.
Platinum.
La serie que recupera los mejores juegos de PlayStation a un precio muy especial.
19,99 €*
ATLANTIS
PlayStation
Sentencia Final
PlayStation
FORMULA ONE 2001
PlayStation
*PVP estimado.
PlayStation
TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION
SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2
Todo el PODER en tus MANOS
es.playstation.com

Clasificados

LA GUÍA DE LOS MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA DE PLAYSTATION

¡VUELVE LA SECCIÓN CLASIFICADOS! ESTE MES DAMOS UN REPASO A LAS PLATAFORMAS, ESE GÉNERO AL QUE, COMO YA SE SABE, ES FÁCIL JUGAR MÁS O MENOS BIEN, PERO QUE RESULTA MUY DIFÍCIL LLEGAR A CONTROLAR

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Alabado sea el héroe y si es peludo, mejor. ¡Sólo hay que verle saltar y correr!

DATOS



PRECIO **19, 95 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR
NAUGHTY DOG
WEB **WWW.CRASHBANDICOOT.COM**
UNIDADES VENDIDAS HASTA LA FECHA
22 MILLONES

PUNTUACIÓN
CRASH BANDICOOT 3: WARPED
***PSMag24* 9/10**
El mejor momento de *Crash*

El marsupial peludo preferido de *PSMag*

Es el héroe más imperecedero de PlayStation, el salvador de las plataformas de PSone y también la criatura que ha sido capaz de ayudar a la gente a deletrear correctamente la palabra «m-a-r-s-u-p-i-a-l». Señoras y señores, ante ustedes Crash Bandicoot, o para ser más exactos, *Crash Bandicoot 3: Warped.*

Es, con diferencia, el mejor juego de Bandicoot, y también el más entrañable, el más gratificante a la hora de jugar y más gracioso que Chiquito haciendo de Humprey Bogart.

Crash 3 combina los elementos básicos de las plataformas, como recoger cristales, con unos minijuegos llenos de imaginación (como los del buceo y el vuelo en biplano) y una animación adorable, con la calidad de los dibujos animados. Si *Crash 1* y *2* nos demostraron que PSone podía realizar plataformas tan buenas como las de Nintendo, *Crash 3* nos demostró que podía incluso mejorarlas.

Crash 3 cuenta con el aliciente de Cocoa, un segundo personaje con el que puedes jugar, y con algunas nuevas e impresionantes habilidades que tendrás que aprender a dominar (el Crash Dash, el Lanzador de Fruta Wumpa...). Te familiarizarás con él al instante, pero no dejará de sorprenderte. Constituye todo un reto, pero es jugable. Es... Bueno, es... ¡Crash por la gloria de mi madre! Así que ya estás tardando en hacerte con una copia.

Malo hasta la médula: El malvado Cortex farda de sus nuevos poderes



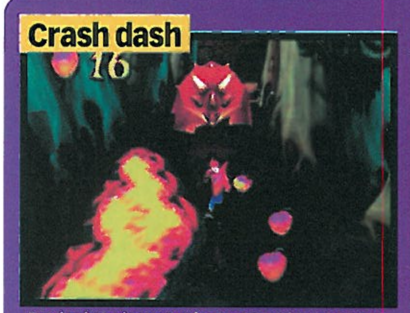
Planeando voy, planeando vengo: Crash está repleto de divertidos minijuegos

«Es con diferencia el mejor juego de Crash, y también el más entrañable, el más gratificante y el más gracioso»

Los mejores momentos

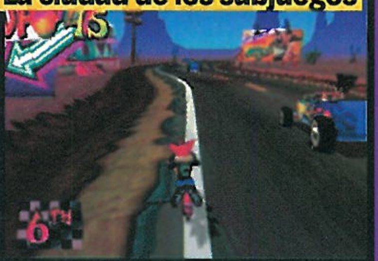
Los momentos más rompedores de Warped. Es un auténtico foco de diversión

Crash dash



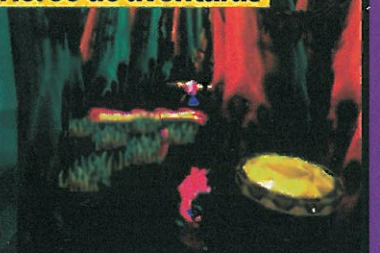
En el primer juego tenías que esquivar una roca gigante, en el segundo aparecía un oso polar y esta vez se trata de un triceratops. Menos mal que en Warped puedes correr más rápido que nunca.

La ciudad de los subjuegos



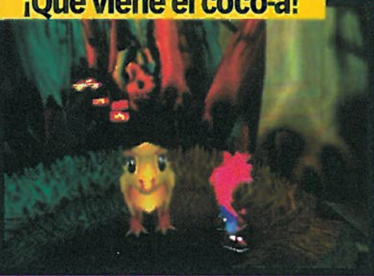
Ponte el equipo de bucear y ajústate bien las gafas, porque *Crash* nada, conduce, vuela en avión, escapa de un montón de cosas y corre hacia otro montón de cosas como loco. Así que nunca te aburrirás.

Héroe de aventuras



Crash 3 es un gran juego. Incluso una vez hayas terminado, habrá lugares a los que podrás regresar. Las plataformas adicionales, como la zona de la bandera pirata, sólo pasan a ser sólidas cuando hayas recogido todos los objetos.

¡Qué viene el coco-a!



Además de añadir el personaje de Cocoa, *CB3* te permite contar con la ayuda de un cachorro de tigre y de un dinosaurio recién nacido para que te echen una mano en los momentos más complicados del juego. Estáis en esto juntos.



Ingredientes Vitales

Realizamos un análisis de los ingredientes de *Crash*... todo sea por la ciencia

Mario 64



Como dice Jason Rubin a pie de página, Mario 64 fue una de las influencias de *Crash B.*

La magistral plataforma de 3D de Nintendo cambió la visión del género que tenían hasta el momento los desarrolladores. Naughty Dog es sólo uno de los desarrolladores de PSone que perfeccionó (y, según algunos, sobrepasó) la visión de Shigeru Miyamoto y la llevó a la PSone.

Universal Studios



Peliculero: *Crash* en plan motero y con pasajera asustada. «Tranquila nena, lo tengo todo controlado»

A pesar de que ahora pertenece a Sony, el codificador de Crash, Naughty Dog, fue contratado por el gigante de Hollywood Universal Studios cuando empezó a desarrollar el personaje. De ahí que en el juego haya todas esas referencias cinematográficas tan agudas.

MascotaMania



Iconos e inspiración: *Crash* se inspiró en Sonic, quién a su vez se inspiró en Mickey Mouse...

Ahora nos parece que hayan pasado siglos, pero en la pugna por vencer a su rival (la Consola Sega Saturn de 64 bits), Sony necesitaba desarrollar sus propias estrellas para que pudieran competir con Sonic, la mascota de Sega. De ahí la aparición de Spyro y, por supuesto, de *Crash Bandicoot.*

El caos de los dibujos



¿Nostalgia?: Juegos como Crash trasladaron el look de los dibujos animados clásicos a la Play

Naughty Dog entendió que en la actualidad para que una plataforma tenga éxito ha de parecerse a los dibujos animados de antaño. Por eso *Crash* está repleta de esas animaciones de muertes tontas y de cajas de TNT, y cuenta con el malo malísimo de Cortex. Es como Rasca y Pica

MINI ENTREVISTA

El decano de Naughty Dog, Jason Rubin, nos ofrece un curso acelerado para conseguir llegar a lo más alto en las plataformas

***PSMag*: ¿Cuál fue el objetivo que os fijasteis con *Crash*?**
JR: Bueno, pues habíamos creado un JDR para la Saturn llamado *Ring Of Power* y, a pesar de que era un buen juego, fracasó porque los propietarios de Saturn no querían JDR. Así que antes de que empezáramos a trabajar en PSone, pensamos que primero buscaríamos «el hueco».

***PSMag*: ¿Qué quieres decir con «el hueco»?**
JR: Pues que no íbamos a crear un juego de carreras, porque ya estaba *Ridge Racer*, y no queríamos hacerle la competencia a ningún otro juego de calidad que ya estuviera establecido. Pero, si te fijas, en el año 1996 no había ninguna plataforma protagonizada por un personaje. La única competencia que teníamos en ese campo era *Bubsy 3D* [risas]. Eso era todo.

***PSMag*: ¿Es justo decir que intentabais reproducir el éxito de *Mario*?**
JR: Miyamoto era un punto de referencia (el creador de *Mario*, Shigeru Miyamoto) y probablemente siempre lo será. Pero al mismo tiempo, queríamos trabajar en una consola que no tuviera los juegos de Miyamoto, o sea, sin competir directamente con él. Ahora nosotros tenemos los juegos más punteros de PlayStation y si alguien quiere competir con nosotros va a tener que ponerse a nuestra altura primero.

***PSMag*: ¿Cómo han cambiado las cosas para Naughty Dog desde que os fuisteis de Universal?**
JR: Hace cinco años, Universal intentaba impedir que la prensa de los videojuegos utilizara las palabras Naughty Dog. Universal tenía miedo de que la marca Naughty Dog adquiriera valor y (como no les pertenecía) de no poder controlarla. La moraleja de esta historia es que dentro de unos años un desarrollador será el equivalente a un director de cine y un distribuidor será totalmente irrelevante.

Juegografía

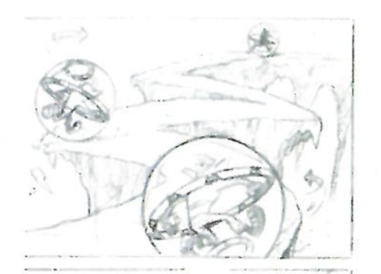
¿Qué ha hecho por nosotros Naughty Dog en esta vida? Pues nada más y nada menos que todo esto:

Crash Bandicoot
PSMag1 9/10

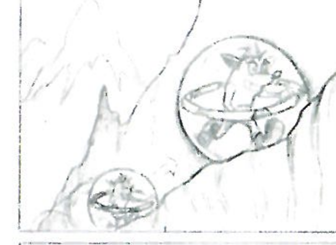
Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes back
PSMag13 8/10

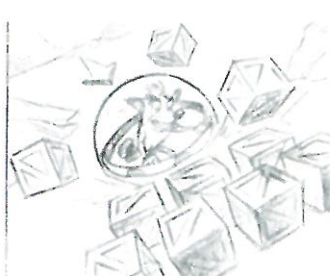
Crash Bandicoot 3: Warped
PSMag24 9/10

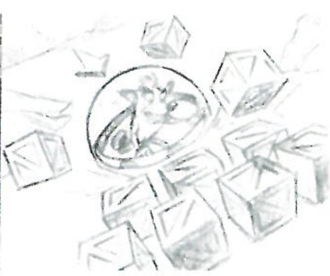
CTR: Crash team racing
PSMag35 10/10

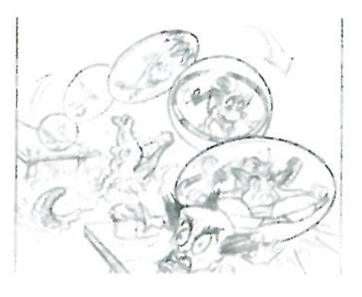














Detalles de los bocetos previos de *La Venganza de Cortex*

LOS TOPS

Los analistas de PSMag son varios y, claro, cada uno tiene sus preferencias. En la variedad está el gusto, dijo alquien. Pues eso, viva la variedad. A partir de este mes hemos propuesto a nuestros expertos que suelten un momentito el dual shock, den rienda suelta a sus preferencias y que nos elaboren dos tops temáticos. Nosotros les propondremos una categoría y ellos pondrán a funcionar su materia gris para darnos, mes a mes, una lista con los cinco mejores y los cinco peores de cada apartado.

PLATAFORMAS

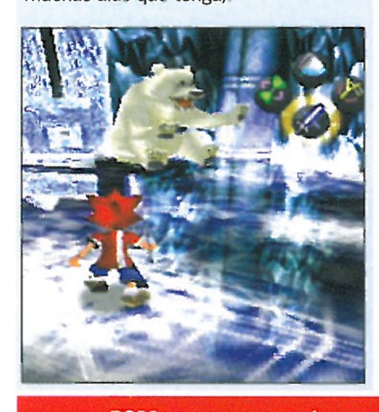
LOS TOPS DE *ARRAKATANGA*

TOP GUAYS

1. Tombi! Por sus impagables momentos plataformeros (con una física deliciosa) y por el estilo Chicho Terremoto del protagonista.
2. Agent Armstrong Por su alocada y simple jugabilidad ajena a estúpidas pretensiones y por la excelente banda sonora.
3. Apocalypse Por el excelente manejo «bi-champiñón» y porque no se toma a sí mismo demasiado en serio.
4. Pac-Man World Por actualizar y renovar un clásico de toda la vida como Pac-Man sin ensuciar su buena reputación.
5. Metal Slug Por ser como los arcades de hace diez años (en todos los aspectos) y no conformarse con aparentarlo.

TOP PILTRAFAS

1. Heart of Darkness Porque iba de súper estrella y acabó siendo el peor de los insultos para la palabra «diversión».
2. Rascal Por ser una birria y por tener la cámara más indescriptiblemente claustrofóbica de toda la historia del videojuego.
3. Abe's Oddysee Por su desarrollo pantalla-a-pantalla y por perder el tiempo en renders espectaculares con diseños lamentables.
4. Ape Escape Porque no le veo la gracia a eso de perseguir algo que se te escapa una y otra vez, una y otra vez, una y...
5. Spyro Porque no entiendo para qué mueve las cuatro patas si es evidente que flota sobre el escenario (por muchas alas que tenga).



LOS TOPS DE *AZNABUR*

LOS «*MÁS MEJORES*»

1. Jak and Daxter (PS2)
Porque es frenéticamente divertido y tiene un motor y unos gráficos que no sólo quitan el hipo, quitan hasta el acné.
2. Ape Scape (PSone)
Por usar el sistema de control que usa, porque no solo de saltar vive el hombre y porque los monos no son tan monos.
3. Crash Bandicot 2 (PSone)
Porque Crash es y ha sido siempre Crash y esta entrega de Crash es más Crash que nunca.
4. Spyro 3 (PSone)
Porque nos devuelve a la infancia. En aquellos tiempos que todo era bonito, las historias bellas y los héroes dulces.
5. Rayman 2: The Great Escape (PSone)
Porque la reaparición de Rayman se hizo, como se tiene que hacer, con dos... quiero decir, tres dimensiones.

LOS «*MÁS PILTRAFILLAS*»

1. El Rey León: las aventuras del poderoso Simba (PSone)
Porque tiene menos poder que Aznar en la Comunidad Económica Europea.
2. Peter Pan (PS2)
Porque todos deseamos, después de ver el juego, que el Capitán Garfio ensartará con su aguijón al tipo volador de las mallas verdes.
3. Monstruos SA (PS2)
Por hacer que, una película maravillosa, se convirtiera en un engendro aburridísimo y falto de ritmo.
4. Mort The Chicken (PSone)
Porque nunca un pollo ha parecido menos pollo y porque la diversión nunca ha parecido menos diversión.
5. The Gift (PS2)
Por atreverse a bautizarlo de regalo cuando tiene menos gracia que un maratón de *Noche de fiesta*.



LOS TOPS DE LA ARDILLA SIGILOSA

MIS 5 NUECES PREFERIDAS

SLY RACCOON
Sí, ya sé que todavía no ha salido, pero mi intuición y las horas que me pasé jugando con él en la E3 me dicen que será de lo mejorcito en plataformas.
2. JAK & DAXTER
Aunque no es objeto de mi devoción, hay que quitarse el sombrero ante la labor técnica que llevaron a cabo los chicos de Naughty Dog.
3. CRASH BANDICOOT 3: WARPED
El más divertido de la serie y un título que casi hace explotar la PSone de tanto que la exprimió.
4. 40 WINKS
Por quitarme el sueño más de una noche y porque me caía bien su personaje.
5. METAL SLUG
Sí, bueno, no se trata de un plataformas puro y duro, pero yo ya tengo una edad y me hizo gracia jugar con este título porque me recordaba mi niñez... Es que soy un romántico.

MIS 5 DOLORES DE CABEZA

ABE'S EXXODUS
Porque me pareció una tomadura de pelo y más una operación de marketing que un buen juego.
GEX 3D: DEEP COVER GECKO
A mí nunca me han hecho ninguna gracia los lagartos, ni en la vida real ni en los videojuegos.
3. HÉRCULES
Si no me gustan los lagartos, menos me gustan los tíos cachas sin camiseta...
4. SPOT GOES TO HOLLYWOD
Quizás como mascota no estaba mal, pero como protagonista de un videojuego? Por favor...
5. KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL
Lo siento, el juego no está mal, pero a estas alturas no puedo aceptar cosas en 2D, por muchos fondos con profundidad (o lo que sea) que tenga...



LOS TOPS DE *UNDER-MAN*

TOP GUAYS

1. Crash Bandicoot (PSone)
El original no sólo es el mejor de la serie, sino también el mejor plataformas de la historia y, además, uno de los mejores títulos de PSOne.
2. Oddworld: Abe's Oddysee (PSone)
Tras cinco años, *nada* ha superado al juego de Abe salvo su continuación —*Abe's Exoddus*—, pero ¿esto es un «plataformas»?
3. Klonoa 2 Lunatea's Veil (PS2)
¡Qué vértigo! Rapidísimo, precioso, *jugabilísimo* y con ese olor tan particular que sólo tienen los trabajos de Namco. Apesta a calidad.
4. Jak & Daxter (PS2)
Carece del espíritu fresco y original de *Crash*, pero el debut de Naughty Dog en PS2 también fue de lo mejorcito.
5. El Emperador y sus Locuras (PSone)
Sólo una suegra con hipo y aerofagia a la vez sería más graciosa que Kuzko. ¡Esa llama es increíble! Si no te lo crees, *llama*.

TOP PILTRAFAS

1. Rayman M (PS2)
No necesitas pistas para saber qué significa la «M» del título. Como la palabra entera implicaba valoración, lo dejaron en una letra. *Este juego es «Maaalo».*
2. Los Pitufos (PSone)
Sólo hay algo peor que *Los Pitufos*: jugarlo. Si hubieses visto este juego, probablemente no estarías vivo para leer estas letras.
3. Spawn (PSone)
Es tan insoportable que ni nos atrevimos a publicar la *review*. Se lo dimos de comer al perro de la directora, claro. Cómo echamos de menos al pobre Tobi...
4. Rugrats (PSone)
Imagínate cómo es el original de una serie de cuatro entregas, si desde el primero uno no ha tenido ganas de jugar al segundo, ni al tercero, ni al cuarto...
5. Rayman M (PS2)
Es tan repulsivamente malo, que necesita salir dos veces en la lista de los cinco peores.

***PSMag* no comparte necesariamente las opiniones que se viertan en esta sección.**

STUNTMAN



La vida del especialista del cine es muy dura. La cara bonita la ponen los actores pero los que arriesgan el pellejo son ellos. ¿Tienes lo que hay que tener para entrar en la profesión? Es imprescindible un mando, una PS2... ¡y mucho valor!



La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO Stuntman
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

¿Cuál de estos tres títulos es también creación del estudio desarrollador de *Stuntman*?
1.- *Driver*
2.- *Grand Theft Auto III*
3.- *Gran Turismo*

El premio

Infogrames y *PlayStation Magazine* sortearán entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta **15 lotes *Stuntman* compuestos por un juego + un porta CD's + una radio digital.**

COLIN McRAE 3

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** CODEMASTERS **DÓNDE** WWW.CODEMASTERS.COM

PREVIEW Lo inmejorable pretende mejorarse a sí mismo

Colin McRae Rally **es** a los títulos de carreras de PSOne lo que la mortadela con aceitunas a nuestro redactor jefe: algo imprescindible, aunque no sea lo único que coma (en el caso de nuestro redactor jefe, la mortadela se alterna con chistorra en los días impares y morcilla en los festivos). No cabe ninguna duda de que el *Colin McRae Rally* original fue —y continúa siendo— el mejor juego de rallies que ha existido hasta ahora. Sin embargo, si eso fue así en PSOne, ¿no cabría esperar que el debut de la serie en PS2 lo supere con creces?

Sí, *cabe esperarlo*, y es justamente lo que esperamos ahora nosotros. Hemos probado una versión bastante avanzada de *CMR3*, y... está para chuparse los dedos. ¡Incluso mejor que la mortadela con aceitunas! Pero todavía es pronto pasa saber hasta qué punto supera al título original, o a la segunda parte, en unos aspectos y otros. Vamos por partes, ¿de acuerdo?

Su aspecto, como no podía ser de otra manera, está sufriendo un lavado de cara impresionante con la inyección de bits que supone la potencia extra de PS2. Los escenarios ahora son mucho más detallados y están más llenos de elementos que en PSOne, como árboles, piedras, vallas, carteles, puentes, postes, zanjas, etc. Los coches también gozan ahora de un aspecto sólo comparable al de los de *WRC* o *GT3*, pero con unos desperfectos sencillamente insuperables. Cada dichoso polígono de cada dichoso coche parece ensuciarse, deformarse, abollarse y romperse de forma independiente, de una manera distinta en cada partida. Es prácticamente como conducir y destrozar un vehículo de verdad, con la ventaja de que, aquí, el seguro a todo riesgo te lo arregla todo en lo que dura un tiempo de carga y sin subirte la prima. Los cristales transparentes que se ensucian de polvo, lluvia o nieve, que se resquebrajan primero y se rompen en pedazos después, siempre transparentes para que no dejes de ver a los habitantes del coche, son sólo un ejemplo de hasta dónde Codemasters se está esmerando en los detalles en esta tercera entrega.

Otra cosa que estos chicos parecen estar tomándose como una manía personal es la «materia» que despiden los neumáticos al rodar. La nieve sobre la que pasas, el agua, el polvo de los caminos australianos o griegos, la arenilla y la grava de las carreteras sucias o los senderos de áreas sin asfaltar... Cada tipo de suelo desprende una materia diferente, y puedes ver salir de debajo del coche, despedidas por las ruedas, cada pequeña piedrecita o mota de polvo, cada brizna de hierba. Del mismo modo, en las repeticiones podrás observar que cada rueda, por separado, deja un rastro independiente en el suelo, y que cada una desprende del suelo toda esa «materia» de forma independiente también. Las nubes de polvo que vas formando por los caminos son inigualables, ¡parecen reales!

Pero es que el vehículo se ensucia con la misma naturalidad, paulatinamente, tal y como se deforma. Lo curioso es que, a diferencia de lo que suele ocurrir en otros juegos, aquí la «suciedad» se mantiene en la chapa abollada o rota (en otros juegos, el coche se ensucia y después se abolla,

«La conducción se ha vuelto más delicada que en los dos títulos anteriores»



La imagen cuenta. La modernista presentación de los menús, las secuencias de introducción mostrándote cómo salen tus adversarios, tu equipo de boxes... Es como estar allí.



¿Sol mejorable? El sol deslumbra adecuadamente en algunas pistas, pero todavía no tiene ese nivel de realismo que vimos en el simulador de Sony.



Copiloto inteligente. Estamos deseando oír los comentarios del copiloto en castellano. En inglés, por ahora, son los más variados y mejor integrados que hemos escuchado.



Ford Focus. El coche estrella del juego es el que conduce el «protagonista», por supuesto, aunque a diferencia de lo que sucedía en *CMR* y *CMR2*, en esta ocasión no se controla mucho mejor que los demás.

Increíbles *collin*siones

- **Neumáticos**
Las ruedas pueden pinchar, reventar, quedarse sin neumático e incluso arrancarse de cuajo.
- **Faros, lunas y ventanillas**
Ya sabes lo que tiene el cristal, que es muy frágil...
- **Puertas y capó**
Nos encanta llevar alguna puerta abierta, dando golpes contra el coche hasta que se arranca.



¡Qué lluvia! El efecto de la lluvia sobre el cristal es de lo mejorcito. Con la velocidad, las gotas resbalan por la superficie, justo antes de ser borradas por los parabrisas.



Polvo y partículas. Lo que está haciendo Codemasters con la «materia» desprendida por los neumáticos roza la obsesión, pero el resultado bien merece la pena.



La nieve resbala. ¿Todavía no te has enterado de que los coches sobre nieve tienen una distancia de frenado diez veces mayor que sobre asfalto seco?

«Cada acontecimiento tiene sus justas consecuencias»

pero la parte afectada por los golpes suele perder el polvo, barro o nieve que tenía hasta ese momento).

Aunque lo mejor de todo es que el equipo de desarrollo no se está volcando en las mejoras gráficas exclusivamente, dejando de lado otros factores importantes. Lo que ocurre es que todo está relacionado con los gráficos, el juego en conjunto es un «todo» en el que cada elemento responde o reacciona según cómo lo hagan los demás. Un ejemplo de esto podría ser, por ejemplo, una abolladura en el capó delantero. Si te das un golpe fuerte de frente, éste se deformará y resultará menos aerodinámico. Entonces, cada vez que tomes algo de velocidad, notarás que te cuesta más girar, porque el aire opone más resistencia. Y si la resistencia es mucha debido a una gran velocidad —o si tomas un bache muy pronunciado, por ejemplo—, finalmente el capó cederá y se abrirá. ¡Imagínate qué sensación, si conduces con la cámara subjetiva!

Para que el capó baje de nuevo, tendrás que frenar un poco, de modo que el aire deje de oponer resistencia levantándolo; pero si continúas acelerando, al final el viento arrancará de cuajo el capó, que quedará tirado en medio de la pista. Si esto sucede, además de perder la aerodinámica de toda la parte frontal, podrás ver cómo vibra e incluso humea todo el motor, con todas esas piececitas poligonales tan monas...

Aparte de esa interacción entre lo que se ve —el aspecto deteriorado del vehículo— con lo que se siente —pérdida de aerodinámica, disminución de la velocidad, dirección más dura e inestable, menor adherencia en las ruedas delanteras—, está *lo que se oye,* que también cambia en función del resto de los elementos. Si vas sin capó, el motor está «al aire», y por lo tanto, hace más ruido. Además, con los golpes, lo más probable es que una o varias de las piezas fallen, haciendo que el tubo de escape o el propio motor emitan ruidos distintos.

Aunque lo mejor de todo es que todos estos aspectos se están midiendo y presentando en el juego en una intensidad muy realista. ¿Recuerdas que en *V-Rally 3* una piedrecita bastaba para volcar y un arbusto cualquiera para destrozarte el coche? En el título de Infogrames, todo era muy exagerado. ¿Y recuerdas que en *World Rally Championship* podías lanzarte a 200 por un precipicio sin miedo, porque apenas se rompían los focos como mucho? En el de Sony, todo estaba minimizado. Pues en *Colin McRae Rally 3,* cada acontecimiento tiene sus justas consecuencias. Un golpecito en la parte de atrás te romperá el piloto. Uno más fuerte, abollará la chapa y desencajará el parachoques. Uno mucho más fuerte, resquebrajará los cristales de esa zona o incluso los hará saltar por los aires, etc. La física de *CMR3,* al menos por ahora, es perfecta. Ojalá no suceda lo que pasó con *WRC,* que también tenía



De tour. Las pistas de *CMR3* están repartidas por todo el mundo, desde Australia hasta Estados unidos, pasando por... ¡todas partes!

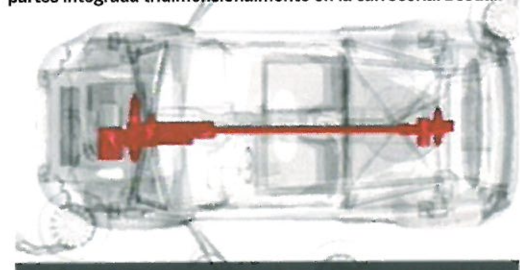
todas estas cosas muy bien medidas en la versión preview y todo se «suavizó» al lanzar el juego a la venta, para no enfadar a los fabricantes de los coches...

No obstante, hay muchos otros elementos a tener en cuenta de *CMR3*, y lamentablemente, no todos resultan tan prometedores por el momento. Por ejemplo, la conducción se ha vuelto más delicada que en los dos títulos anteriores, ajustándose a las propiedades de los nuevos coches reales del WRC, cuyos frenos de servicio ahora actúan casi como el de mano y cuyos sistemas de suspensión van equipados con controles de tracción y de estabilidad en algunos casos. Todo esto hace que el pilotaje de *CMR3* sea algo distinto al de *CMR* y *CMR2*, y tal vez eso sea algo que no acabe de convencer a los muchos amantes de la serie. Tampoco el aspecto de los escenarios está al nivel del de *WRC* aún, con aquellos impresionantes reflejos del sol sobre el asfalto o aquella sensación de profundidad. Incluso se ven aparecer partes del escenario de la nada, en las zonas más despejadas. Pero bueno, recuerda que estamos hablando de una versión de preview todavía, ¿de acuerdo?

Por lo demás, la oferta de coches, modos y opciones de *CMR3* no tendrá nada que envidiar a sus antecesores o a su competencia en el género. Tal vez los cuatro coches de que dispone te parezcan pocos, pero te aseguramos que con cualquiera de ellos te sentirás más que satisfecho: el Ford Focus que conduce el piloto que da nombre al juego; el nuevo Lancer Evolution VII, el Xsara WRC de Citroën y el nuevo Impreza de Subaru. Vaya cacharros. Además, el menú de configuración mecánica te brinda la oportunidad de verlos como Codemasters los trajo al mundo, con todos los polígonos de la estructura al aire, en un modelo poligonal traslúcido impecable.

Los entornos en que transcurre el mundial son ficticios esta vez, ya que la licencia oficial del Mundial de Rally ahora pertenece a Sony y a su serie *WRC2*, pero eso ha brindado a Codemasters la oportunidad de incluir algunos países que no podrían aparecer en el juego de estar basado en el campeonato real, sumando un total de ocho: Australia, Suiza, Finlandia, Estados Unidos, Japón, España, Reino Unido y Grecia. Cada uno con diversas etapas, normales y especiales. Vamos, que tendrás varios cientos de kilómetros a tu disposición sobre todas las variedades de terreno que puedas imaginar. ¡Qué nervios por ver el juego final, maldita sea!

Configuración mecánica. En esta representación de tu coche a base de polígonos traslúcidos, puedes ver cada una de las partes integrada tridimensionalmente en la carrocería. Bestial.



«Es prácticamente como conducir y destrozar un vehículo de verdad»



DESTROZOS Lo que cambian las cosas...

Observa la diferencia entre un mismo coche al comienzo y al final de una etapa. ¡No envidiamos a tu mecánico!



Al principio, el coche ruge como un gatito, brilla, corta el aire con sus formas perfectas...



...pasado un rato, unos cuantos golpes te hacen perder el parachoques frontal, se resquebrajan las ventanillas...



...Cuando menos te lo esperas, revienta una rueda. El coche tiende a irse a la derecha, y apenas corre...



...y al final, llegas en segunda, casi arrastrando el coche, sin luna delantera, respirando polvo y sudando. ¡Bien hecho, chicos!

Si quieres enfrentarte a 21
de los mejores pilotos de rally
en cualquiera de las pruebas
del campeonato del mundo
con todos los coches oficiales,
lo único que necesitas es:

Paciencia.

PARA ESPERAR AL ÚNICO JUEGO OFICIAL DEL CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLY.





21 pilotos oficiales del Campeonato del Mundo, los 14 campeonatos oficiales
y los 7 equipos, en el único juego que te hará sentir un verdadero piloto de rally.



es.playstation.com
www.wrc.com



PlayStation 2
EL OTRO LADO

RATCHET & CLANK

CUÁNDO OTOÑO **QUIÉN** SONY **DÓNDE** WWW.PLAYSTATION.COM

PREVIEW

Dos nuevos héroes llegan dispuestos a reinar en el mundo de las plataformas



Seguro que a muchos (o a casi todos) de vosotros os suena un juego llamado *Spyro the Dragon*. Pues bien, los responsables de tan famosa saga, Insomniac Games, están casi a punto de presentar en público su primer título para PlayStation 2. Su nombre: *Ratchet and Clank*. Su objetivo: convertirse en el nuevo rey del género de las plataformas/acción/aventura/puzzles. ¿Muchos géneros? Quizás sí, pero la verdad es que este título atesora muchas virtudes y muchas horas y horas de diversión.

Tu misión será meterte en la piel de Ratchet, un habilidoso mecánico que siempre soñó en utilizar sus habilidades para escapar de su monótona vida y de su monótono mundo para vivir la aventura de su vida. Aunque todo esto le sucede mucho antes de lo que él piensa cuando Clank, un pequeño e inteligente robot se estrella en su planeta. Clank le cuenta a Ratchet que un malo muy malo llamado Big Bad Boss pretende (con la ayuda de sus esbirros, la raza de los Blargs) apoderarse de lo mejor de cada mundo para construir su propio mundo, sin ni siquiera preocuparse por el consentimiento de los habitantes de los otros planetas, claro está. El destino os ha unido y ahora deberéis trabajar juntos para salvar una vez más el universo. Un mecánico y un robot. Una combinación explosiva. ¿Conseguirán Ratchet y Clank desbaratar





«Se nos hace la boca agua con solo pensar en la versión final del juego»



¿Pero tú has visto esto?
Pues este mundo y muchos más te esperan en esta gran aventura de los chicos que crearon a Spyro



Chicos con recursos.
Las habilidades conjuntas de Ratchet y Clank no dejarán nunca de sorprenderte

Personajes

Ratchet
Durante la mayor parte de la aventura, controlarás a Ratchet, una especie de animalucho capaza de controlar las armas más poderosas y originales del universo. Pero, ¿qué es un personaje principal sin un buen personaje secundario? Y aquí entra...

...Clank
El robot más simpático y divertido que haya pisado nunca el universo PlayStation. Clank es una caja de sorpresas y uno de los mejores personajes secundarios que hemos visto en los últimos tiempos



Directos al estrellato.
Este par de amigos a la fuerza vienen dispuestos a dar mucha guerra y a convertirse en personajes clásicos del universo PlayStation

DE CHARLA CON RATCHET Y CLANK...

Brian Allgeier, director de diseño de Insomniac Games, y Mark Cerny, presidente de Cerny Games, hablaron de *Ratchet and Clank* para *PSMag*. Aquí tienes lo que nos contaron...

No teníamos el placer de conocer a Brian Allgeier y Mark Cerny, pero de alguna manera sabíamos que dos tipos tras un juego como *Ratchet & Clank* tenían que ser simpáticos. Y no nos equivocábamos. Brian y Mark respondieron a todas nuestras preguntas y pasaron un tiempo mostrándonos partes de *su* juego.

PSMag: Bueno, parece que estamos ante los «padres» de Ratchet y Clank, ¿no?
Brian A.: Sí, en cierto modo. Mark es presidente de Cerny Games y yo soy director de diseño de Insomniac games, así que podríamos decir que sí.

PSMag: Venga, contadnos algo sobre el juego
Brian A.: Vamos a ver, *Ratchet & Clank* tiene dos personajes. Ratchet es el protagonista principal, que sueña con salir del planeta a bordo de una nave espacial, y Clank, el robot. Son dos personajes muy diferentes que acaban embarcándose juntos en una aventura que les lleva a explorar 18 mundos distintos, cada uno motivado por objetivos distintos. Durante la aventura, tendrán sus diferencias, ya que sus personalidades son muy distintas. Clank es más racional, le gusta planear las cosas y Ratchet es más impulsivo. Hemos intentado basar todas las misiones en el argumento, que es algo que no se tiene muy en cuenta en los juegos de plataformas. Mark puede añadir algo más...

Mark C.: *R&C* es un juego que marca la diferencia entre los de su género. Cada nivel introduce nuevas armas y objetos, y lo interesante es que no sólo puedes utilizarlas en el nivel en que las obtienes, puedes guardarlas para emplearlas en niveles que vendrán después, así que puedes llegar al nivel seis con cinco armas y un montón de *gadgets*, por ejemplo. En el juego hay un total de 35 armas y objetos. También es un juego muy largo, con mucho contenido. Hemos hecho algunas pruebas con *testers* y hemos visto que reaccionaban positivamente, y cómo se sorprendían de lo largo que es, dura casi tanto como un JDR de los cortos. Tiene mucha estrategia, hay que saber cuando emplear las armas, cómo... Hay muchas cosas que lo diferencian de los juegos de plataformas al uso, pero hay una que resaltaré, y es que no recoges gemas o llaves, en *Ratchet & Clank* recoges dinero, dinero que invertirás en más armas y objetos. Nunca tendrás suficiente dinero para comprarlo todo, así que te tocará decidir qué armas u objetos son los que más te convienen en cada momento.

PSMag: Con tantos juegos en el mercado hay que intentar ser lo más originales posibles, y eso debe ser cada vez más difícil, ¿no?
Mark C.: Cierto, hay que crear una experiencia de juego que envuelva al jugador, hay que buscar la variedad, ofrecerles la posibilidad de que experimenten, que resulte una experiencia única para cada jugador, que prueben cosas, eso es lo que hemos intentado con las armas. Incluso pueden controlar a Clank, que puede dar muchas sorpresas conforme el juego avanza. Se trata de un juego que tiene mucho por ofrecer.

PSMag: Habéis pasado de *Spyro*, que era un héroe «solitario», por decirlo así, a una pareja protagonista. ¿Es una moda lo de las parejas o se trata de un elemento que aporta más interés al juego?
Brian A.: En principio, nos hemos centrado en Ratchet. Clank tiene su papel en la historia y es controlable, pero centrarlo en un personaje principal ayuda a centrar el argumento y la jugabilidad. Hay bastantes juegos con dos protagonistas, puede que algunos sigan una moda, pero nosotros decidimos hacerlo así por la historia que teníamos entre manos.

PSMag: Siendo dos personajes tan diferentes, tendrán sus «roces», así que las situaciones cómicas deben abundar. Habladnos del sentido del humor de *R&C*...
Brian A.: Sí, sí, es cierto, se dan situaciones muy cómicas, de humor clásico. Ratchet es muy impulsivo, Clank es racional... la visión que cada uno tiene de las situaciones es muy diferente, pero están en esto juntos... ¡así que imagínate!

PSMag: Tanto Ratchet como Clank son dos personajes con gancho. Su diseño es muy acertado...
Brian A.: Bueno, la verdad es que los tuvimos listos enseguida. En dos semanas ya sabíamos qué pinta iban a tener. Los miembros del equipo lo tuvieron muy claro. Todos tienen sus preferencias, Mark y yo vamos cambiando, unos días nos gusta más Ratchet, otros nos sentimos más cerca de Clank.
Mark C.: Brian es Ratchet y yo soy como Clank [risas]

PSMag: ¿Hay algo que os habría gustado incluir en el juego y que, finalmente, se ha tenido que quedar en el tintero?
Mark C.: Siempre hay algo. Empiezas con muchos elementos y luego vas descartando, puliendo. Con las armas nos pasó eso. Después de un *brainstorming* teníamos más de 60 armas, y hubo que seleccionar. Teníamos una que era una bola de discoteca que, al lanzarla contra los enemigos, hacía que se pusieran a bailar [más risas]

PSMag: ¿Hay alguna influencia en *R&C*?
Mark C.: Es casi imposible dar con una creación que sea única. Siempre es difícil esquivar las influencias, claro que habrá alguna, puede que lo vean otros y nosotros no, pero *R&C* no se basa en nada en concreto.

PSMag: Si vamos cinco años atrás y vemos los juegos que se hacían entonces, nos damos cuenta de cómo ha evolucionado el mundo del entretenimiento digital. A la velocidad que va esta evolución, ¿cómo pueden ser los juegos dentro de cinco años?
Brian A.: Yo creo que cada vez va a ser más difícil clasificarlos. Mira lo que ocurre con *R&C*... ¿qué es? ¿un juego de aventura, un juego de plataformas, un JDR... o todo a la vez? Creo que los videojuegos van a evolucionar hasta convertirse en una experiencia más y más completa.

los planes de la malvada raza de los Blergs? Si les ayudas un poco, a lo mejor lo consiguen.

Tal y como seguramente ya habrás supuesto, *Ratchet and Clank* te ofrecerá infinidad de mundos por explorar, desde planetas oceánicos de una belleza embriagadora hasta metrópolis alienígenas, pasando por estaciones espaciales de un tamaño descomunal. Y, como los malos de los juegos nunca nos ponen las cosas nada fáciles (habrá una variedad muy considerable de robots y bichejos que eliminar), tendrás a tu disposición un arsenal que ya quisiera tener en su inventario el mismísimo Solid Snake. No tendrás todas las armas desde un principio, nada de eso. Deberás recoger todos los tornillos que vayan soltando los enemigos cuando acabes con ellos y después comprar y configurar tu propio maletín armamentismo. Y créenos, la variedad y la originalidad son dos conceptos que los programadores de esta joya han tenido muy en cuenta a la hora de crear *Ratchet and Clank*.

También habrá un gran número de vehículos y objetos de lo más variopintos que te ayudarán a llevar a buen puerto tu misión. Entre los más destacados habrá *Hoverboards* y botas magnéticas, aunque el artilugio más divertido e asombroso es el mismísimo Clank. Con solo pulsar un botón, podrás transformarlo en un propulsor, en un hidropack e incluso en una especie de helicóptero, todo dependerá de la situación en la que te encuentres. Incluso en algunos niveles, llegarás a controlar a Clank y podrás ver el mundo desde un punto de vista más que robótico.





Tan solo hemos podido probar una versión inacabada del nuevo juego de Insomniac, pero ya podemos aventurarnos a decir que se tratará de uno de los títulos estrella de la próxima campaña navideña. Estamos ante una aventura de proporciones dantescas, que nos llevará de viaje por todo el universo armados hasta los dientes. Se nos hace la boca agua con solo pensar en la versión final del juego. Cuando la tengamos, prometemos contaros todos sus secretos.

TERMINATOR DAWN OF FATE

CUÁNDO OTOÑO **QUIÉN** INFOGRAMES **DÓNDE** WWW.INFOGRAMES.COM

PREVIEW

El futuro más oscuro se acerca a tu presente


Un lugar llamado desolación. Los escenarios que te esperan serán muchas cosas menos agradables e idílicos. Esto es la guerra, chico, ¿estás preparado?

Somos conscientes de que muchos de nuestros lectores son muy jóvenes y quizás no se acuerden de cuándo se estrenó un film mítico de la ciencia ficción como *Terminator*. Esta película marcó una época y, su continuación, *Terminator 2: el juicio final*, fue la bomba en muchos aspectos. Superaba a su predecesor en absolutamente todo: en acción, en efectos especiales, en historia, en dirección... O sea, en todo. Y, a la espera de que el señor Arnie Schwarzenegger encarne por tercera vez a uno de los robots más famosos del celuloide (en mayo del año que viene se estrena *Terminator 3: Rise of the Robots*), en breve vamos a poder disfrutar de un título que lo tiene todo para robarnos horas y horas de nuestro tiempo. *Terminator: Dawn of Fate* viene cargado con toda la artillería pesada para acabar con todos sus rivales.

En el año 2029, la humanidad está a punto de sufrir su extinción por culpa de Skynet, una inteligencia artificial con una sola determinación: destruir la raza humana. Escondidos por las calles de la ciudad de Los Angeles, bandas de hombres y mujeres luchan por mantenerse en vida contra las fuerzas mecanizadas de Skynet. Esta guerra por la supervivencia está llegando a su punto más álgido y hay que hacer algo al respecto. Unos robots mortíferos, recubiertos de piel humana y capaces de imitar el comportamiento de las personas se han infiltrado en los campamentos humanos y han provocado un número de bajas y muertes incalculable.

La última posibilidad de los humanos de triunfar y destruir a los robots reside en la figura de John Connor, líder de un grupo organizado de luchadores de la resistencia conocido por el nombre de Tech Com. Skynet es más que consciente de la amenaza que representa Tech Com e idea un plan maléfico para borrar a John Connor del planeta. Su plan consiste en fabricar una máquina del tiempo y retroceder para terminar con John antes incluso de que este nazca. Pero el señor Connor no tiene un pelo de tonto y no le va a poner las cosas tan fáciles a Skynet. Trabajando conjuntamente con todo su ejército, lucharán para desbaratar los planes de las máquinas y destruirlas de una vez por todas.

Terminator: Dawn fo Fate no hará más que aumentar el respeto que se tiene a las películas que dirigió James Cameron hace ya algunos años. Ambientado en una Tierra postapocalíptica, podrás meterte en la piel de varios soldados y luchar para salvar a la humanidad de las zarpas metálicas de Skynet, de los terminators y de muchos otros engendros mecánicos que te harán la vida imposible.

Esta aventura de acción en tercera persona (que nos recuerda en muchas ocasiones al magnífico *Devil May Cry*) llegará muy pronto para armar mucho ruido. Nosotros hemos probado una versión todavía por pulir un poco, pero lo que hemos visto nos ha encantado y creemos que hace justicia y es fiel al espíritu creado por sus versiones cinematográficas.

Espera a que tengamos la versión final y te contaremos todos y cada uno de sus detalles.


Juega bien tus cartas... Y busca siempre el mejor sitio para masacrar y destruir para siempre a tu enemigo

«En breve vamos a poder disfrutar de un título que lo tiene todo»


¿Bienvenida calurosa? No esperes un buen recibimiento por parte de las máquinas, puesto que tu eres lo único que se interpone en su objetivo de dominar el planeta Tierra

Controla a más de uno

Varios soldados
En *Terminator: Dawn of Fate*, no sólo controlarás a un personaje, sino a varios. Según la misión que te sea encomendada, te meterás en la piel de un soldado u otro

Atrás en el tiempo en el futuro
La línea argumental del juego tiene lugar antes de la primera película *Terminator*. Pero las cosas están igual de mal que en todas las películas. Vamos, hazte con un fusil láser y machaca máquinas...

BLADE II

CUÁNDO OTOÑO **QUIÉN** MUCKY FOOT PRODUCTIONS **WEB** WWW.ACTIVISION.COM

PREVIEW El cazavampiros discotequero vuelve con mucha metralla



Olvidémonos de las inofensivas estacas, dejemos de lado el pestilente ajo que dejaba atontados a los habitantes de los Cárpatos y abracemos los nuevos tiempos.

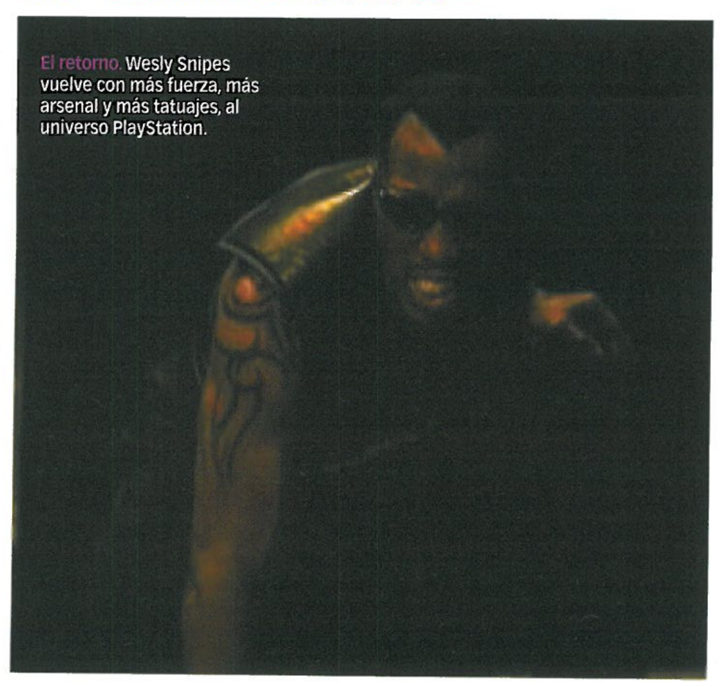
Las cosas han cambiado mucho desde que Van Helsing se convirtiera en el peor enemigo de las razas *colmilludas* de la noche. Los vampiros también han sufrido una tremenda metamorfosis y, en lugar de caminar como marqueses con unos atuendos de lo más elegante y refinado, se deslizan por los callejones de las grandes urbes con un aspecto *cyber punk* y a ritmo de música *techno* a todo volumen.

La sofisticación, la elegancia y la sensualidad, se han convertido en vulgaridad, descaro e insolencia. Se necesita ser muy duro y haber tragado mucho polvo para enfrentarse a un mundo lleno de vampiros de lo más desvergonzados. Por suerte tenemos a Blade y a su banda de cazavampiros posmodernos. Un grupo *pseudoparamilitar* que, entrenado en el uso del armamento más moderno y de las técnicas más fiables contra No-Muertos, intentará «limpiar» las calles de basura chupa sangre.

Esta es la tesis que defiende la película *Blade II* que, inspirada en un cómic de la factoría Marvel, nos llega en forma de videojuego para PS2. Aunque no se trata de la primera aparición de este personaje en el universo PlayStation, ya que dos años atrás, este tipo duro daba los primeros pasos en PSone.

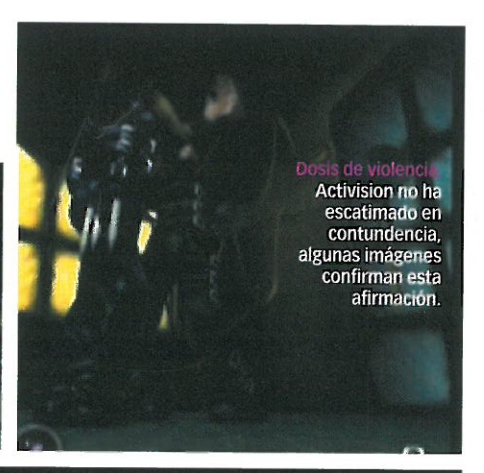
Aquel título se basaba en la primera película protagonizada por Wesley Snipes. Su estética videoclipera y su acción sin fin, fueron los mayores argumentos de aquel programa. Parece que las cosas no han cambiado tanto desde aquel primer lanzamiento y, como muestra, aquí tenemos esta segunda parte.

«Los gráficos han mejorado de manera radical»

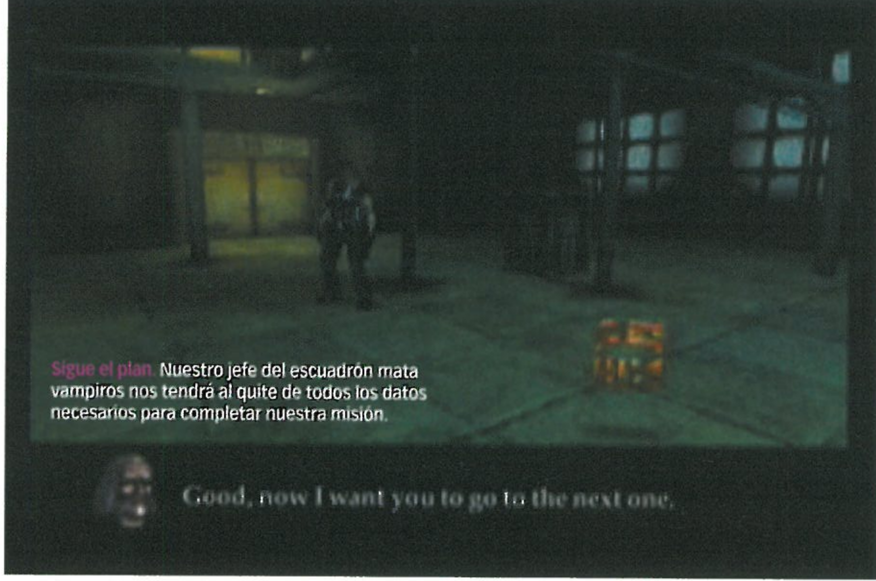


El retorno. Wesly Snipes vuelve con más fuerza, más arsenal y más tatuajes, al universo PlayStation.





Dosis de violencia. Activision no ha escatimado en contundencia, algunas imágenes confirman esta afirmación.



Sigue el plan. Nuestro jefe del escuadrón mata vampiros nos tendrá al quite de todos los datos necesarios para completar nuestra misión.

Crestas chupa sangre

Control total
Blade II nos ofrece la oportunidad de controlar al prota utilizando todos y cada uno de los atributos del pad. Por una vez, el analógico derecho servirá para aporrear a los enemigos.

Hasta los dientes
Blade dispondrá de un poderoso arsenal y podrá comprar distintos tipos de armamento antes de cada misión. Además, su famosa espada se irá recargando a medida que elimine vampiros.

Pero, sí la mecánica y la estética del juego siguen los parámetros marcados por aquella entrega, el mayor potencial de PS2 puede aportar nuevas e interesantes contribuciones a este género. Además, contamos con mayor experiencia y la solvencia que Activison aporta en cada nuevo producto. Para empezar diremos que los gráficos han mejorado de manera radical. Los entornos son increíblemente sólidos y los personajes se mueven con verdadera soltura a varios niveles. Las cámaras también ayudan a que esto suceda y permiten un excelente seguimiento de la acción. Además, se han incluido secuencias de estremecedor calado



que muestran a nuestro héroe tatuado destruyendo a vampiros de la facha más variopinta.

Las fases de entrenamiento, los oscuros, densos y asfixiantes decorados, acompañados de una potente y machacona música (en impresionante Dolby), son elementos que auguran lo mejor de este título. Esperemos que la mecánica no oscurezca una promesa como *Blade II*.

X-MEN: NEXT DIMENSION

CUÁNDO OTOÑO **QUIÉN** PARADOX/ACTIVISON **DÓNDE** WWW.ACTIVISION.COM

PREVIEW

¿A quien no le gustaría formar parte de esta pandilla?

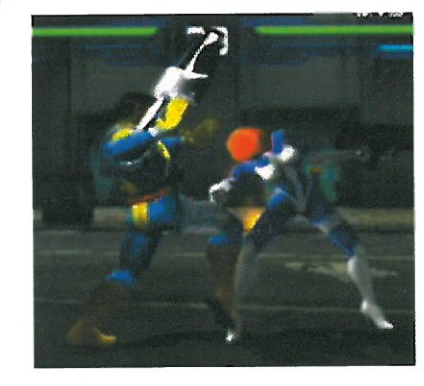


Stan Lee creó uno de los grupos de súper-heroes más fascinantes del mundo del cómic. La popularidad de estos tipejos no ha hecho más que crecer desde sus primeros compases y sus enfrentamientos con monstruos pantanosos y adefesios varios. Quizás Spider-man es el único héroe de la factoría Marvel capaz de hacer sombra a estos oscuros y mutantes personajes.

La vida nunca ha sido fácil para estos seres, obligados por un destino fatal a esconderse del mundo cotidiano. Formar una familia, comerse un *hot-dog* en la Quinta Avenida o ir a un concierto de David Bisbal y compañía, son verdaderas misiones imposibles para este grupo apodado *X-Men* (o la patrulla X, sí lo preferís). Su vida gira entorno al enfrentamiento con malvados seres que amenazan el mundo y, escondidos en la mansión regentada por el Profesor Charles Xavier, se entrenan y habitan una oscuridad obligada.

Siempre ha habido una fascinación por este grupo de super mozos, Su lado oscuro y sus peculiares deformaciones genéticas, les han proporcionado una aura de mitos del cómic. Pero la aparición de la estimable versión cinematográfica hará unos dos años, acabó por hacer de *X-Men* un verdadero *boom* mediatico. Algunos juegos han ensanchado la leyenda, pero pocos han logrado que estos tipejos consiguieran un producto de calidad en el mundo de las consolas que equivaliera al logrado por los formatos cómic, o película.

Activision se ha puesto el mono de trabajo y ha trazado un plan para mostrar la cara más espectacular y fascinante de estos personajes en su versión videojuego. Para ello nos ofrece el lanzamiento de dos títulos *X-Men: Wolverine's Revenge* (una aventura de acción protagonizada por el carismático héroe con garras) y *X-Men Next Dimension* (el juego que nos ocupa).





El mito. Lobezno sigue en plena forma. Parece que las tres dimensiones le han sentado muy bien.



«Nada mejor que un *beat 'em up* para mostrar la versatilidad de la Patrulla X»



Buena cantidad. Veinticuatro es un número excelente. Hasta los más exigentes reconocerán que tantos luchadores es un verdadero lujo.

Nada mejor, para mostrar las variantes y la versatilidad de los miembros de La Patrulla X, que un *beat'em'up*. Pero esta vez Cíclope y compañía han dejado de lado el aspecto plano pixelado y llegan con un porte completamente tridimensional y poligonal. Digamos que este título se interna en el difícil y competitivo mundo dominado por *Tekken* y compañía, pero su mecánica recuerda más a *Dead or Alive* que al clásico de Namco.

X-Men: Next Dimension propone una lucha con escenarios limitados, elementos que pueden quedar reducidos a escombros y, algunos de ellos, ofrecen distintos niveles. Las caídas en picado hacia otro ring son otro elemento de atracción. También encontramos novedades en este aspecto. La más interesante es que, en algunos escenarios, el decorado cambia radicalmente. De pronto dejaremos de luchar en un salón para aparecer en un circo romano, y todo ello de manera inmediata, sin las fatigosas cargas.

Contaremos con un total de 24 personajes. Algunos de ellos tendremos que desbloquearlos ganando en el modo arcade. Lobezno, Cíclope, Bestia, y Fénix son algunos de los personajes que encontraremos. Estos individuos ofrecen un aspecto muy interesante, son grandes, sólidos y llenos de detalles. El diseño de sus trajes parece más inspirado en la película que en el cómic original.

Habrá que ver si Activision acaba de fijar ciertos problemas de velocidad y de definición de imagen para comprobar hasta donde puede llegar este prometedor título.

Más mutaciones

Acción más profunda.
El modo historia es el más interesante del juego. Activision intenta dotar a esta modalidad de un mayor atractivo y una mayor profundidad.

Escenarios holograficos.
Algunos escenarios parecen inverosímiles dentro del periodo en el que viven los *X-Men* (que no es otro que el nuestro). Pero no os engañéis, el Profesor Xavier hace milagros con los hologramas.

TREASURE PLANET

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** DISNEY INTERACTIVE / BIZARRE CREATIONS / SONY COMPUTER ENTERTAINMENT **DÓNDE** WWW. PLAYSTATION.COM

PREVIEW Una isla..., bueno, pero ¿un planeta del tesoro?



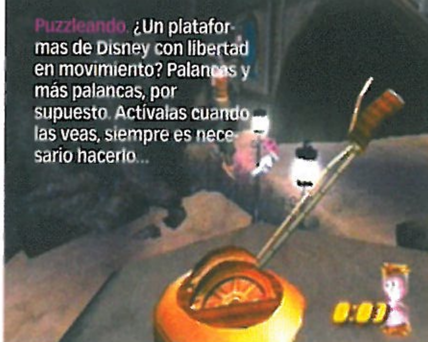
Los hay exagerados, ¿eh? Un planeta, nada menos. *El Planeta del Tesoro,* no necesitas mucho más que el título para imaginar de qué va la cosa. Pero aun así, te lo podemos contar. Resulta que tú eres el joven Hawkins, un muchachote la mar de ágil y valiente, dispuesto a explorar todo un planeta entero en busca del secreto tesoro del capitán Flint. Original, ¿eh? ¿A que no se parece en nada a lo que habías imaginado por el título del juego?

Lo que tal vez no sepas es que este *Treasure Planet* será la nueva encarnación para PS2 de una película de Disney. La peli, con el mismo nombre —cabe suponer que a este lado del Atlántico se traducirá como *El Planeta del Tesoro*— es una especie de historia de aventuras espaciales, isleñas e interplanetarias al mismo tiempo, en la que se mezclarán elementos «del espacio» con las clásicas correrías de historias como *La Isla del Tesoro,* naturalmente.

Y esa extraña mezcla de géneros es la que da lugar, en el juego, a dos «mitades» muy diferentes. *Treasure Planet* comienza como un título de plataformas relativamente convencional, en el que controlas a Hawkins saltando por plataformas, colgándose de cornisas, activando interruptores y acribillando malos a patadas y puñetazos, como es debido. Sin embargo, pasados unos niveles, conoces *la otra cara* del juego: ¡carreras! Tu chico se transporta de unos lugares a otros con la ayuda de un extraño aparato volador algo... «retrofuturista», una especie de «ala delta + nave espacial» bastante rara, con turbos y demás, capaz de realizar maniobras con todo el brío de un prototipo de *WipEout*. En estos niveles de carreras, deberás en ocasiones perseguir a un enemigo volador, o recoger determinados ítems en un tiempo limitado por el camino, o simplemente llegar del punto A al punto B lo más rápido posible.

Sin embargo, todo apunta a que el punto fuerte de *Treasure Planet* serán los niveles de plataformas de toda la vida. Y llegados a este punto, resulta inevitable la odiosa comparación: *Jak & Daxter.* ¡Es prácticamente idéntico! Ni la cámara ni el control por ahora son equiparables al título de Naughty Dog, pero por lo demás, tanto la estética de los escenarios como la animación de los personajes y enemigos, e incluso los golpes que puedes ejecutar, saltos de poder, etc., son como dos gotas de agua. Bueno, como dos gotas de polígonos. Bueno... Bah, ya nos has entendido. No nos parece del todo mal porque, al fin y al cabo, si hay que copiar ideas de alguien, mejor que se copien las de un gran juego, ¿no? Lo malo es que, por el momento, *Treasure Planet* no está a la altura de *Jak & Daxter* en cuanto a control, jugabilidad, cámara y mecánica. Si quiere destacar por encima del debut de Naughty Dog en PS2, tendrá que traer unas cuantas características propias y geniales bajo el brazo. O en el baúl del tesoro, o donde sea.

«Es una especie de historia de aventuras espaciales, isleñas e interplanetarias al mismo tiempo»



Puzzleando. ¿Un plataformas de Disney con libertad en movimiento? Palancas y más palancas, por supuesto. Actívalas cuando las veas, siempre es necesario hacerlo...





Plataformas. Las plataformas móviles, los diferentes pisos y los caminos que repetir hasta la saciedad en busca de objetos serán el pan de cada día en Treasure Planet.



Hawkins. Nuestro protagonista se hace acompañar por esa especie de lucecilla metamórfica de color rosa, capaz de aconsejarle, transformarse en cualquier cosa, explorar...



Tesoro, no te soro... ¡tesoro!

Plataformas
Los niveles de exploración y plataformas, con diversos objetivos, son *muy similares* a los de *Jak & Daxter.*

Carreras
Nos encanta correr en toda clase de vehículos, pero es que éste es muy raro... ¿no?

Puzzles
No podían faltar los ítems que recolectar, las puertas interdimensionales, etc., etc., etc.

RC SPORTS COPTER CHALLENGE

CUÁNDO N/D · QUIÉN THQ/PROEIN · DÓNDE WWW.THQ.COM

PREVIEW

Se acaba el verano, pero ¿quieres seguir sudando?



Te digamos lo que te digamos, jamás serías capaz de imaginar siquiera lo difícil que es este juego. Bueno, o lo difícil que será, si THQ no decide remoderlarlo completamente, pero eso es algo poco probable estando ya en una fase de desarrollo tan avanzada (sólo falta traducirlo). Por muy habilidoso que te creas con un pad en las manos, te prometemos que no acabarás el primer nivel de tirón, a la primera. Perecerás en el intento, entre goterones de sudor, frustración e histeria. ¿Pero cómo demonios puede *divertirse* la gente aficionada al aeromodelismo?

Exacto, aeromodelismo. Helicópteros de aeromodelismo. Como los de *R/C Stunt Copter,* sí, pero... en difícil. Ya sabemos que, allá por *PSMag34*, dijimos de aquél que era insoportablemente difícil, pero tenemos que rectificar: *R/C Stunt Copter* es un divertimento para niños poco avispados comparado con esto. Incluso el modo de control «Fácil» de *Copter Challenge* es más difícil que el de *Stunt Copter.* Esto es... Es... Vamos, que los de THQ se han pasado siete pueblos.

Lo que tienes que hacer es más o menos lo que en *RC de Go,* pero con helicópteros. Aquí, en lugar de manejar por control remoto tu coche a escala en vertiginosas carreras por circuitos complicadísimos, debes controlar un helicóptero de modelismo por escenarios con un recorrido determinado. Pasar por aros que flotan en el aire para obtener puntos extra, aterrizar en determinados puntos del escenario, intentar llegar al final del recorrido en poco tiempo, etc. ¡Sí, suena fácil, pero ya verás, ya!

El helicóptero se maneja mediante los dos sticks analógicos. Mientras el derecho controla la inclinación del aparato respecto a la horizontal del suelo; el izquierdo controla el giro sobre la vertical —a derecha e izquierda— y la aceleración —arriba y abajo—, y debes combinar las funciones de ambos simultáneamente todo el tiempo. Si por ejemplo quieres avanzar, hacia delante, tendrás que inclinar el helicóptero moviendo hacia delante el stick derecho y acelerar un poco con el izquierdo, también hacia delante, para que éste se mueva. Si quieres descender un poco, sin parar de avanzar, tendrás que disminuir la aceleración sin mover la inclinación. Para girar a la derecha en una curva, tendrás que inclinar el helicóptero/stick derecho hacia la derecha, girar a la derecha con el stick izquierdo y hacia delante controlando la aceleración, y rectificar la inclinación del stick derecho cuando hayas encarado la dirección correcta... Empieza a sonar dificilillo, ¿no? Pues imagínate lo que es aterrizar en puntos determinados del escenario, pasar por aros minúsculos, librar obstáculos que caen del cielo, etc. Te volverá loco. Desde luego, a nosotros nos volverá locos a la espera del juego final, ¡porque no pensamos dejar de intentarlo!

«El helicóptero se maneja mediante los dos sticks analógicos»

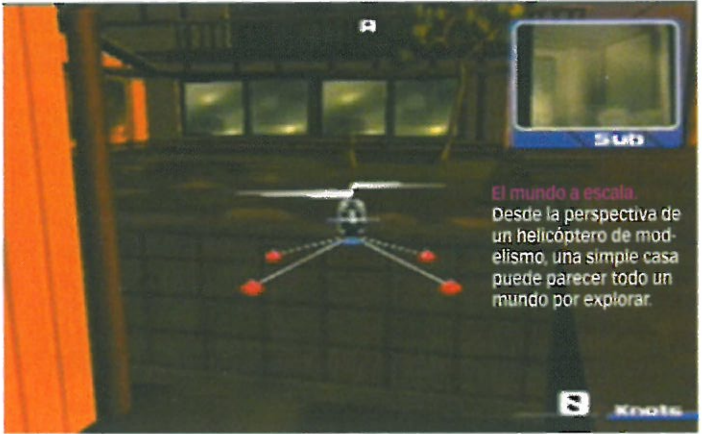


¡Victoria! ¡Eh, lo has logrado, has aterrizado justo en el centro! Pero... un momento... ¿ésa no es la plataforma de salida?


Dichoso cacharro. Al aire libre parece un inocente juguete mecánico, sí, pero en cuanto se mete en un sitio de menos de tres o cuatro metros de ancho, se convierte en una pesadilla.



¡Aterriza como puedas! ¿Crees que serás capaz de aterrizar en esa plataforma sin problemas, a la primera? Debes de estar loco...



El mundo a escala. Desde la perspectiva de un helicóptero de modelismo, una simple casa puede parecer todo un mundo por explorar.





Fuera de control

Pánico analógico
Cuando ves que tu helicóptero está cayendo en picado y no sabes qué demonios hacer para solucionarlo... ¡es frustrantísimo!

Velocidad peligrosa
Es más o menos fácil dirigirte hacia donde quieres, pero una vez allí, ¿cómo demonios se reduce con esta cosa...?

Simulación pura
El sistema de control está basado en el auténtico control de los helicópteros de modelismo. Esos tíos son unos genios.

LETHAL SKIES

CUÁNDO N/D · QUIÉN ASMIK ACE ENTERTAINMENT / THQ · DÓNDE WWW.THQ.COM

PREVIEW Armas de varios millones de dólares/euros con alas.



Nada como un juguetito de estos para pasárselo bien a gatillazo limpio. Un F-14, un F-15E, ¿qué más da? La cuestión es acelerar al máximo, perseguir a los malos y convertirles en enormes bolas de fuego y chatarra. Ahora bien: ¿no teníamos ya juegos que permitían eso?

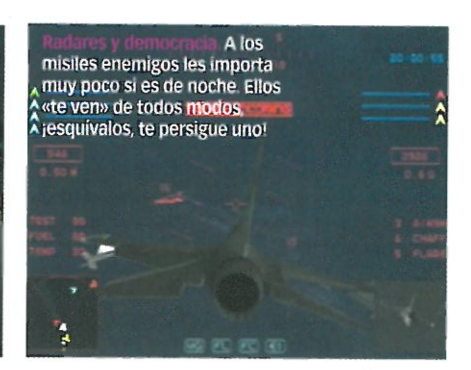
Top Gun: Combat Zones y, muy especialmente, *Ace Combat: Trueno de Acero* han puesto el listón muy alto en esto de la simulación aérea. Resultaba complicado superar la acción arcade del primero o el aspecto casi real del segundo, de modo que la gente de THQ ha buscado un término medio que, por lo que hemos visto, no tiene mala pinta. El pilotaje de los aviones es intuitivo, similar al de cualquiera de estos dos juegos; pero la reacción de tu aparato es más rápida y exagerada que en ningún otro juego de aviones que hayamos visto hasta la fecha. Un pisotón al gas (R2), y el avión se dispara; un pisotón a los frenos de aire (R1), y prácticamente se clava en el aire. Puedes realizar giros de 90º con la ayuda de los timones laterales en la mitad de tiempo que en un *Ace Combat* cualquiera, y en general, reaccionar en menos tiempo y con mucha más agilidad a todo lo que suceda a tu alrededor o a cualquier maniobra que desees realizar. Más o menos, podría decirse que se controla, y funciona, como un «*Ace Combat* acelerado».

Lo curioso es que esa «aceleración» de la acción parece estar trasladándose a todos los aspectos del juego. La curva de dificultad evoluciona *muy aceleradamente* también. Empiezas con una misión más bien dificililla; sigues con una *muy, muy difícil*; y la siguiente te resulta prácticamente insuperable. Además, el efecto del *stall* —la pérdida de aerodinámica, cuando el avión cae a plomo por velocidad insuficiente— se da con una facilidad pasmosa, ya que estos aparatos te obligan a medir constantemente la velocidad, sin dejar que te olvides de ese aspecto en ningún momento.

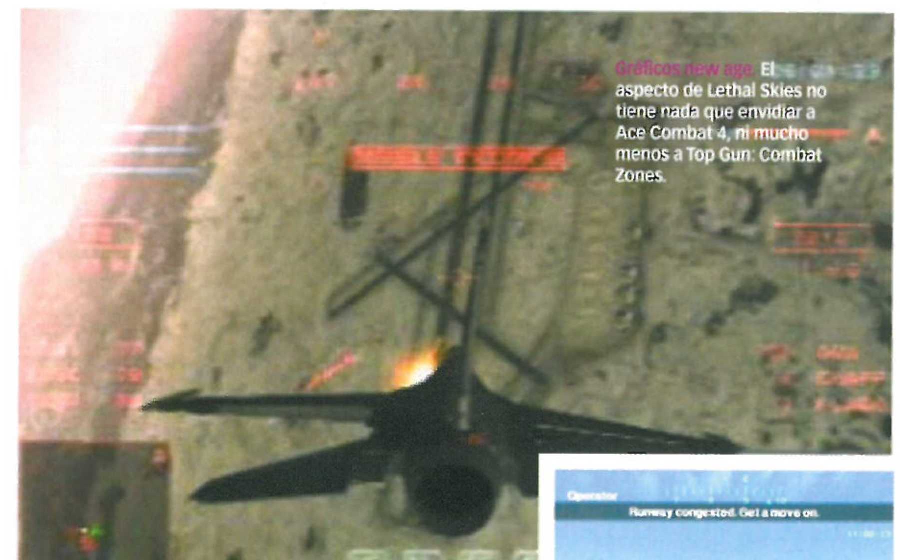
«Un pisotón al gas (R2), y el avión se dispara»



Cámaras. La vista desde el interior de la cabina es muy realista, pero no ofrece una gran visibilidad (aún menos de la habitual con esta perspectiva).



Radares y democracia. A los misiles enemigos les importa muy poco si es de noche. Ellos «te ven» de todos modos. ¡esquívalos, te persigue uno!



Gráficos new age. El aspecto de Lethal Skies no tiene nada que envidiar a Ace Combat 4, ni mucho menos a Top Gun: Combat Zones.



¡Más velocidad! Una de las particularidades más destacables de Lethal Skies es que todo parece ser más rápido que en los demás simuladores de vuelo.

Objetivos letales

Localiza y elimina
Normalmente te darán una lista de objetivos que encontrar y destruir.

Apáñatelas
Como en todos los juegos de aviones, hay objetivos que escapan a tu radar. Buscar «a ojo» es más divertido.

Repostar y aterrizar
Parece fácil cuando lo hacen en la tele, ¿eh? Pues ya verás cuando seas tú quien pilota.

No obstante, las dificultades añadidas por lo rápido de la acción, la pronunciada curva de dificultad y el requerimiento de una atención constante a la velocidad y la altura, están compensados con una gran facilidad para acertar en los objetivos. Los misiles rastreadores funcionan con un mayor balance de éxito que en la mayoría de juegos —aunque aquí, sólo se puede disparar uno cada vez que localizas una fuente de calor, en lugar de los dos acostumbrados de la serie de Namco—; y acertar con las ráfagas de ametralladora nunca antes había sido más fácil e intuitivo. ¡Acción, ésa es la palabra! THQ ha apostado por la acción, por mantenerte en tensión constantemente sin que puedas dejar de mirar a la pantalla ni un segundo. ¡Hasta los tiempos de carga son mínimos, para que en ningún momento respires tranquilo!



Pero ¿estarán a la altura de las circunstancias los gráficos en la versión final, y la variedad de objetivos y aviones, las diferentes horas del día, el realismo del clima...?

Vas a tener que darnos algo más de tiempo para que lo averigüemos.

KINGDOM HERTS

CUÁNDO INVIERNO **QUIÉN** SONY **DÓNDE** WWW.PLAYSTATION.COM

PREVIEW Disney y Square se juntan para crear un cuento lleno de maravillas

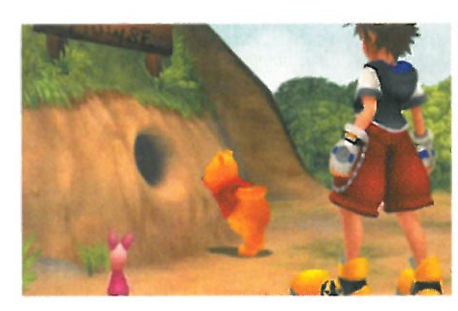


Todo el mundo conoce la compañía Square y, por si hay por ahí algún despistadillo, vamos a recordarle que Square es la desarrolladora de videojuegos responsable de la archifamosa saga *Final Fantasy*. Pero para que no les acusen de sólo hacer juegos de rol con combates por turnos, estos chicos han unido sus fuerzas con otro coloso del entretenimiento, ni más ni menos que Disney. Y de esta alianza tan particular ha nacido *Kingdom Hearts*, un título que robará el corazón a más de uno.

Kingdom Hearts es una aventura que mezcla lo mejor de Disney y Square, sus animaciones, sus diseños, su forma de narrar las historias, sus personajes y, en definitiva, toda la magia que se esconde entre las paredes de estas factorías de sueños. *Kingdom Hearts* es un juego de rol que combinará más de 100 personajes de Disney, mundos conocidos y por conocer y una experiencia única e inolvidable.

La historia empieza con Sora, un chico de 14 años que ve como su mundo se tambalea por culpa de una tormenta devastadora que irrumpe en su isla paradisíaca. Después del vendaval, Sora se separa de sus dos mejores amigos, Riku, un chico de 15 años y Kairi, una chica de 14 años. La tormenta los separa y los envía a mundos diferentes y desconocidos. Mientras Sora busca a sus amigos en una nueva tierra, se encuentra con el mago Donal y el Capitán Goofy, que están en una misión para encontrar al Rey del Castillo Disney, que también ha desapare-

«Después de probar esta beta, debemos reconocer que estamos ante una maravilla»





Disney a tope. Casi todos los personajes de Disney han sido poligonizados para aparecer así de guapos y bonitos en Kingdom Hearts



Acompañado. No tengas miedo, los personajes de Disney, además de traerte un montón de recuerdos, también te ayudarán en tu aventura



Imaginación. ¿Cómo demonios lo hace Square para diseñar unos personajes tan chulos?

Diseños deslumbrantes

Personajes

En *Kingdom Hearts*, no sólo verás a un montón de personajes conocidos de la factoría Disney, también verás a los ya cada vez más reconocibles personajes salidos de las mentes pensantes de los chicos de Square, personajes que siempre hacen gala de un diseño atractivo y original





Combates. Una buena aventura debe tener su buena dosis de combates, ¿o no?



cido misteriosamente. Muy pronto, los tres personajes conocerán la existencia de unas criaturas sin corazón conocidos como "heartless", que se han unido a los villanos de Disney para llevar a cabo sus maléficas intenciones. Sora, Donal y Goofy unirán sus fuerzas para recuperar a los amigos de Sora, devolver al Rey a su trono y salvar el universo (¿de qué nos suena este argumento? Mmm... Salvar el universo... Eso es algo que no se hace todos los días, ¿verdad?)

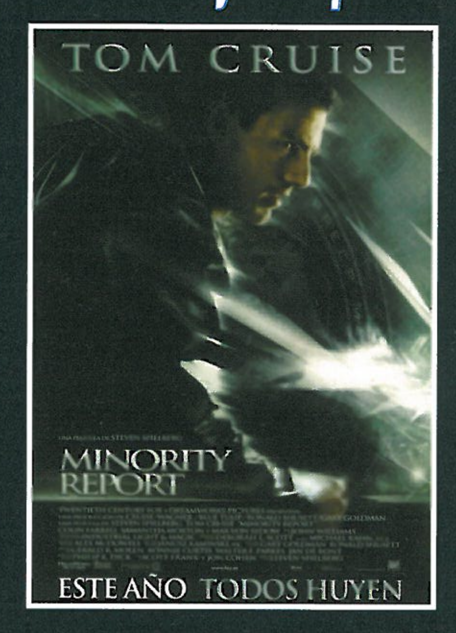
Tenemos que reconocer que cuando tuvimos las primeras noticias de que Sony y Square estaban preparando un proyecto conjunto, tuvimos nuestras dudas. ¿De qué se trataría? ¿Sería bueno? ¿Qué tipo de juego sería? Las preguntas nos asaltaban de una manera indescriptible. Y, aunque no dudábamos del buen hacer de Square a la hora de crear videojuegos, sí teníamos un cierto recelo por ver el resultado final, puesto que como dicen, el hábito no hace al monje. Pero, después de probar una versión todavía por acabar del juego, tenemos que reconocer que estamos ante una maravilla. *Kingdom Hearts* rezuma calidad por todos sus poros. Es una aventura pura y dura, de proporciones épicas, de aquellas que te dejan sin aliento... Y eso que sólo hemos jugado con la *beta*. En principio, el juego final tiene que ser todavía más bueno. ¿Es eso posible? Después de ver lo que hemos visto, creemos que sí.

Nos podríamos pasar horas y horas hablando de este título, pero preferimos guardarnos algunos secretos para la *review* que vamos a ofrecerte muy pronto. De momento, disfruta de las imágenes y empieza a ahorrar, porque de bien seguro que este juego se va a convertir en un "imprescindible".

Diseños deslumbrantes

Escenarios
Y si los personajes tienen un diseño sorprendente, los escenarios les van a la zaga, puesto que la variedad y la espectacularidad de éstos te dejarán boquiabierto en más de una y de dos ocasiones

Camisetas y gorras Minority Report



La pregunta

¿Qué escritor es autor del relato corto en el que se basa *Minority Report*?
1.- *John Le Carré*
2.- *Tom Clancy*
3.- *Philip K. Dick*

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO ***Formula One Arcade***
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

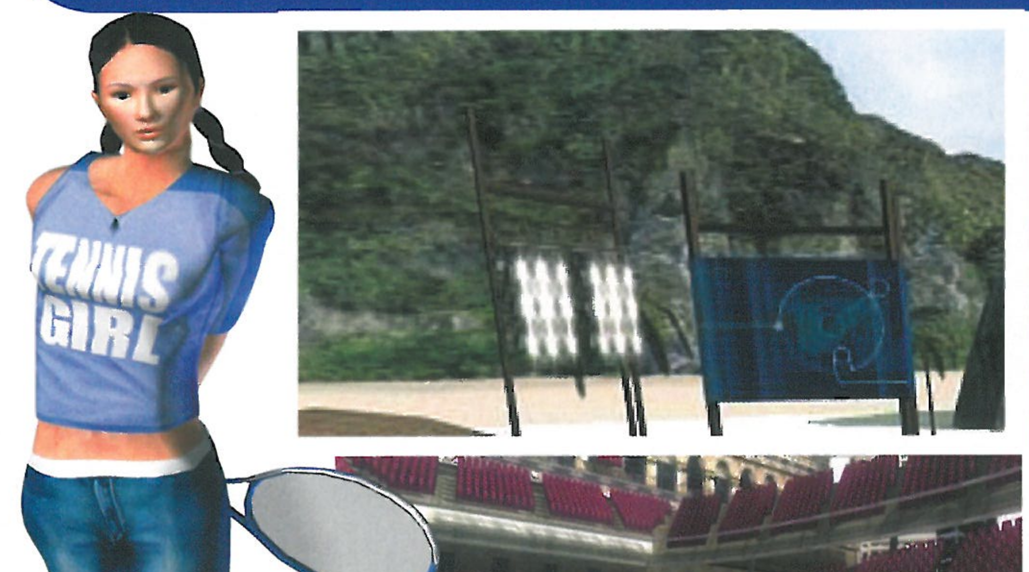
Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....





Como en la tele. Las repeticiones son muy buenas, con detalles concretos de la acción.



Variedad. Este es uno de los cuatro minijuegos extra que contiene el nuevo título de Infogrames.

SLAM TENNIS

Mi reino por una raqueta

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **44,95 €**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **INFOGRAMES**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: *AKSC Tenis* (*PSMag31, 8/10*)
El mejor simulador de tenis para PSone. ¿De verdad no lo has probado?

PS2: *CTP Tpurnament* (*PSMag68, 8/10*)
Uno de los títulos con más tradición y solera. Un buen juego cercano a Slam Tennis.



Definitivamente; los simuladores de tenis están de moda. Para muestra un botón (este nuevo título de Infogrames). Y, como confirmación, nuestras anteriores revistas que incluyen unos cuantos análisis y previas sobre títulos protagonizados por este fantástico deporte de la raqueta y la red.

Parece que todas las distribuidoras se han dado cuenta de la importancia de tener un título de esta índole dentro de su catálogo y aprovechan la ausencia momentánea del rey indiscutible del género. Todavía quedan tres meses para que Sega lance su maravilloso *Virtua Tennis* en PS2 (cuyo título será *Sega Sports Tennis 2K2*) y sus competidores aprovechen el tiempo que les queda de vida (o de mercado). Pero, mientras unos solo intentan aprovechar el tirón de este deporte y la ausencia del mito, otros se han tomado muy en serio su aparición en la negra de Sony creando títulos que ensombrezcan el claro dominio del programa de Sega. Y, si uno de ellos destaca por encima de los demás, este no es otro que *Slam Tennis*.

¿Cuáles son las armas que esconde este nuevo título de Infogrames y que lo acercan a *Virtua Tennis*? No son solo los 16 tenistas con los que cuenta, entre los que se incluyen Moya y Ferrero. No es el número de terrenos de juego, un total de 11, cuatro de ellos inspirados en los Grand Slam y otros cuatro especiales que nos sitúan en divertidos parajes tales como la playa o los suburbios. Tampoco se trata de que el juego incluye cuatro subjuegos de aquellos que sirven para entrenar y divertirse reventando balones o rompiendo paredes. Ni siquiera el hecho de incluir cinco modos de juego distintos y la posibilidad de jugar cuatro jugadores simultáneamente.

Lo que hace de *Slam Tennis* el mejor juego de tenis para PS2, hasta la fecha, es el hecho de que sus encuentros son de una intensidad devastadora. Después de cada punto jugado notaremos una extraña tensión en la espalda, fruto de los disputadísimos tantos. Los globos, los drives, las dejadas y los aces que se suceden uno tras otro ofreciéndonos un realismo excelente y, añadiendo algunos toques (como los golpes especiales), hacen que este título sea muy divertido y capaz de hacernos pasar muchas horas delante del televisor. Los excelentes gráficos, las maravillosas animaciones y los magníficos efectos sonoros acaban por rematar la jugada.

«El mejor juego de tenis para PS2»

Es cierto que le falta la fluidez y la espectacularidad gráfica que atesora *Virtua Tennis*, pero *Slam Tennis* esta tan cuidado, tan perfectamente equilibrado y es tan intenso y divertido, que no podemos más que quitarnos el sombrero ante Infogrames.

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Excelentes animaciones y cámaras.

JUGABILIDAD 9
Muy intenso y súper divertido.

ADICTIVIDAD 9
Intensidad y variedad asegurada.

CONCLUSIÓN

Puede que Virtua Tennis sea mejor, pero por ahora no hay ningún título como Slam Tennis para PS2. No os lo perdáis.

8 /10

CARACTERÍSTICAS • • **La armada española estará a qu disposición para intentar dar el golpe**





En un futuro no muy lejano, los *Firebugs* serán los reyes del asfalto. Mamotretos de cuatro o tres ruedas a cuyo lado los bólidos de F1 parecerán cochecitos para bebés. ¿Te crees capacitado para atravesar un túnel rodando a 1000 km/h? ¡Ya puedes empezar a calentar el motor!

La pregunta

Blast Radius es uno de los *power-ups* que puedes conseguir en *Firebugs* para adelantar posiciones y ganar la carrera. ¿Sabes para qué sirve?

1.- *Para derramar aceite sobre el asfalto*
2.- *Para provocar una explosión*
3.- *Para sembrar el circuito de clavos y se pinchen los neumáticos*

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán 20 juegos *Firebugs* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.

ATD SONY PS one

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Firebugs*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....



Idioma indiferente En juegos como éste, poco importa si tu inglés es bueno o si te habías puesto en manos de Opening, porque los diálogos son bastante predecibles.

Enemigos a la japonesa Calaveras vivas, arañas mecánicas e incluso zombis. Cualquiera va a comer a un japonés después de ver algo así.

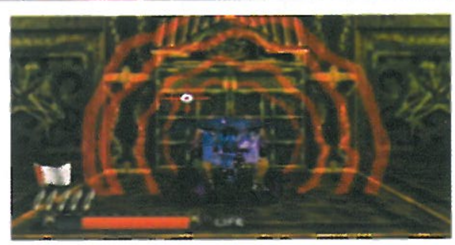




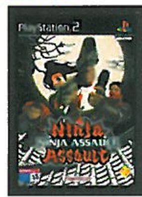


NINJA ASSAULT

Rescata a la princesa, elimina a los malos y a disfrutar



DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **NAMCO**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **+ 18**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: ***Time Crisis* (*PSMag* 12, 9/10)**
¿Pero es posible que un juego tan antiguo continúe siendo de lo mejorcito que se ha hecho para pistola?

PS2: ***Time Crisis 2* (*PSMag* 60, 9/10)**
Una pasada. Argumento y el doblaje son aún más ridículos pero... es una pasada.

¿Así son los cuentos para los niños en Japón? ¿En lugar de príncipes y princesas vestidos con ridículas mallas que se dan besitos, lo que hay son ninjas con pistolas y robots de madera y metal? Maldita sea, sabíamos que nos gustaba la cultura japonesa, pero es que hasta los cuentos son mejores...

Porque esto, como casi todo lo que narran los títulos nipones de acción, aventuras o rol, es un cuento de esos en los que encarnas a un tipo valiente donde los haya, en busca del malo de turno y en pos de la secuestrada princesa de rigor. Para concretar un poco, esta vez eres —¡oh, bendita originalidad!— uno de los guardaespaldas y guardianes personales de una princesa llamada Koto (que no es familia de Matamoros, ni mucho menos calva, pero se aceptan chistes malos al respecto). Lo que tienes que hacer, cómo no, es repartir balazos a diestro y siniestro por un total de nueve niveles hasta dar con la adorable Koto, salvarla para siempre, ser felices y comer unas cuantas perdices con los perdigones que siempre quedan en la carne de los pájaros cazados a tiro limpio.

Ninjas con pistolas. Sólo a John Woo se le ocurriría algo así. O a Namco. Aunque ni siquiera eso es una idea original, aquí, ya que este *Ninja Assault* sólo es la conversión para consola de una recreativa que, por cierto, ya tiene bastante tiempo. Llega con retraso a PS2, sin novedades destacables —dos personajes jugables más uno secreto, nada más—, sin mejoras gráficas, sin ideas nuevas... Lo único que encontrarás en *NA* y que no has visto en ningún otro título para pistola es su particular sistema de apuntado semiautomático, si juegas con el DualShock2 en lugar de una G-Con2. En ese caso, observarás que el punto de mira casi apunta por sí solo a los malos, dejando que casi toda la jugabilidad se base simplemente en pulsar la X para disparar sin parar. Una idea que, además de reducir la jugabilidad considerablemente, reduce también su durabilidad, porque te lo pasarás casi de tirón.

Eso sí: si lo que buscas es dar su merecido a varios cientos de ninjas, samurais, monstruos enormes y robots tan gigantescos como imposibles de fabricar en el medievo, te lo vas a pasar muy, pero que muy bien. Saca brillo a tu G-Con2, porque por fin tienes algo nuevo con lo que usarla. Y a la espera de algo que esté a la altura de *Time Crisis 2*, lo cierto es que tanto *Vampire Night* como esto son opciones igual de defendibles: relleno, divertido, pero que sólo sirven «como juegos de transición». ¿Para cuándo un *Time Crisis 3*, señores de Namco? ●

«Ninjas con pistolas. Sólo a J. Woo se le ocurriría algo así»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 6
PS2 puede hacer cosas mejores

■ JUGABILIDAD 6
Con pad, apenas suficiente

■ ADICTIVIDAD 7
Disparar en el medievo japonés...

CONCLUSIÓN

Un título ideal para pasar el rato y dar uso a tu pistola, a falta de más títulos entre los que elegir.



CARACTERÍSTICAS • Nueve niveles en total, no demasiado largos • Dos personajes jugables (chico y chica) más uno secreto •

Mantén el equilibrio. Como en *Agressive Inline*, aquí, al subirte a la cresta de una hola, tienes que mantener el equilibrio con el stick analógico.

¡Qué sensación! Recorrer una ola entera, de principio a fin, por el interior del «túnel», es una experiencia única. Todo el mundo debería hacer algo así, al menos, una vez en la vida.

Minijuegos geniales. En uno de los minijuegos, puedes hacer de tiburón —u otros peces— y dedicarte a cazar bañistas, surfistas, al segundo jugador en pantalla partida...

TRANSWORLD SURF

La era de las ruedas ha pasado, nos trasladamos de medio

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**

PRECIO **N/D**

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**

DESARROLLADOR **ATARI/ANGEL**

RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**

IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO (SIN VOCES)**

JUGADORES **DEUNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 *Champion Surfer*
(PSMag57 6/10)
Hay capítulos del pasado de PSOne que preferiríamos olvidar, pero siempre hay algo que nos los recuerda...

PS2 *Surfing H3O*
(PSMag50 29/10)
...y hay otros capítulos, de PS2, que resultan inolvidables

A la espera del prometedor *Kelly Slater's Pro Surfer* de Activision —que hará las veces de *Tony Haw's Pro Skater*, pero en el agua—, Infogrames se adelanta con este *Transworld Surf*, y además, nos sorprende muy gratamente.

Tenemos que confesar que, cuando recibimos este juego, tuvimos pocas esperanzas de llegar siquiera a disfrutar con él. Después de algún que otro fiasco surfero que hemos visto en el pasado en PSOne y que ni siquiera nos hemos atrevido a publicar, nuestras esperanzas en el género del surf virtual eran más bien pocas. Pero éste es uno de esos casos en los que, como el cometa Halley —que pasa cada 50 años—, nos equivocamos. No sólo nos hemos divertido con *Transworld Surf*, sino que además... ¡nos tiene enganchadísimos! ¿Pero cómo demonios puede ser tan adictiva una tabla con agua?

Lo primero que llama la atención de *TS* es el realismo del agua. Tanto su aspecto como su comportamiento es sinuosamente verosímil. Realmente tendrás la sensación de estar flotando sobre el agua, con toda la fragilidad que se siente cuando uno está subido en una tabla en medio del océano, librando lo mejor posible olas gigantescas de diferentes intensidades, alturas y velocidades. Pero es que, además, el planteamiento del juego no podría ser más realista. No sólo se te sitúa en playas reales de todo el mundo, en las que tanto el clima como el paisaje y la naturaleza de las olas se simula de forma muy creíble; sino que también las cosas funcionan en estas playas virtuales como lo harían en las de verdad. Cerca de la costa, por ejemplo, encontrarás a bañistas nadando o haciendo el imbécil; a distancias medias, algunos yates y barquichuelos de ricachones aburridos; a lo lejos, redes de pesca abandonadas, boyas de señalización, etc. De la misma forma, las olas avanzan hacia la costa, nacen y mueren. Como las de verdad, vamos. Puedes tomar una al principio, en la punta noreste del mapa, por ejemplo, y surfearla hacia el sur hasta el final. Como la ola continúa avanzando en dirección a la costa, y tú estás surfeándola hacia el sur, al final acabarás en el extremo suroeste del mapa. ¿Y qué haces entonces, ir nadando mar adentro en busca de la ola siguiente? Bueno, tal vez hagan eso los aficionados, pero *Transworld Surf* es un simulador de surf profesional. Eso significa que no sólo aparecen en él los mejores surfistas del mundo, sino que también están por encima de las necesidades de los surferos aficionados. Aquí, cuando quieres cambiar de zona o que te lleven a una ola determinada, sólo tienes que llamar a las motos de agua para que te remolquen hasta donde quieras. La libertad de acción, la naturalidad del control, la mecánica de juego, el realismo del comportamiento del mar y la variedad de playas hacen de *Transworld Surf* un título a tener en cuenta por cualquier aficionado a los «deportes de riesgo virtuales» que se precie. Mucho menos técnico que cualquier *Tony Hawk*, porque en medio del mar, uno *sobrevive* e improvisa, no se dedica a sumar dos y dos. Mucho más libre que ningún título de *skate* o bicicletas BMX. Y mucho más original y lleno de objetivos que ningún otro título de surf de los que tengamos noticia hasta la fecha. ●

«Lo primero que llama la atención es el realismo del agua»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 7
Nos encanta el agua

■ JUGABILIDAD 7
Sencillo, intuitivo, «libre»

■ ADICTIVIDAD 8
No podrás separarte de tu tabla

CONCLUSIÓN

Tal vez gráficamente no impresione, pero el agua, que es el elemento principal, está muy conseguida.



CARACTERÍSTICAS • 13 surfistas reales en total. • 10 playas diferentes, con diferentes horas del día cada una.

Meteorología. Ahora ya no sólo tendrás que vigilar no estrellarte por culpa de los otros coches, también deberás tener en cuenta lo deslizante que resulta el pavimento cuando está mojado

En primera línea. Un punto de vista para aquellos que quieran rozar con la nariz el suelo. Sólo para temerarios

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

¿Te gusta la velocidad? Aquí tienes lo que buscas...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
DESARROLLADOR **KONAMI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 GRAN TURISMO 2
(PSMag38, 9/10)
Sin duda, uno de los mejores simuladores para PSone

PS2 Burnout
(PSMag60, 9/10)
Un título que marcó época por su velocidad frenética



***Burnout* fue un regalo caído del cielo**. Fue una bocanada de aire fresco, una descarga de adrenalina, una liberación de aquella ansiedad que tenemos todos de correr mucho (pero que mucho) y poder estrellarnos sin rompernos ni tan solo una mísera uña. Es por esto y, por muchas cosas más que le dimos un merecido 9 sobre 10 en el número 60 de nuestra revista. Han pasado diez meses desde que analizamos aquel título salido de las cabezas de los chicos de Criterion Studios. Y ahora, como si no hubiéramos tenido suficientes colisiones, vueltas de campañas y coches destrozados, nos ofrecen otro regalo igual de suculento y apetecible: *Burnout 2: Point of Impact*, la secuela de lo que fue posiblemente uno de los juegos de conducción más rápidos que hayan pasado por plataforma alguna.

Burnout 2 no quiere convertirse en una simple secuela con más coches, más circuitos y unos gráficos más bonitos (como sucede en multitud de ocasiones, desafortunadamente). Nada de eso. Este título viene dispuesto a ofrecer una experiencia de jugabilidad totalmente nueva que no haga sino aumentar el estándar de un género un poco estancado y dominado por el señor *Gran Turismo*. Los coches son más rápidos, los circuitos mucho más grandes y, el peligro de pegarte un castañazo enorme es mucho más elevado que en su predecesor. Si no hay alguna sorpresa de última hora, estamos ante el título que podría convertirse en el rey de la conducción de los próximos meses. Y, es que como los mismo programadores han reconocido, *Burnout 2* está inspirado en películas como *The Fast and the Furious*, *Bad Boys* y *Speed*. O sea, súper producciones de Hollywood. Y la verdad es que *Burnout 2* tiene toda la pinta de una súper producción.

Seguro que muchos de vosotros ya os comprasteis la primera parte de esta serie y, ahora, os estaréis preguntado qué ofrece este nuevo título. En realidad, la pregunta a la que buscáis respuesta es: ¿Vale la pena comprarse este juego si ya tengo el primero? Nosotros no vamos a decirte si debes adquirirlo o no, eso dependerá de tus gustos y de tus preferencias. Eso es decisión tuya. Pero hay algunas cosas que sí podemos contarte, como todas las novedades y nuevas características de las que hace gala *Burnout 2*. Cuando lo hayas leído, tú mismo serás capaz de decidir si necesitas este juego. A ver, vamos por pasos. En *Burnout 2* te vas a encontrar con muchas novedades. Tendrás a tu disposición seis nuevas localizaciones inspiradas en escenarios de Estados Unidos, como Los Angeles, las Montañas Rocosas, Nuevo México y un aeropuerto internacional más que abarrotado. Hay 32 nuevas fases por las que correr como alma que lleva el diablo y 14 nuevos vehículos, a cada cual más veloz y alucinante. ¿Te parecen pocos coches? Pues prueba a ganar carreras e intenta desbloquear los 7 bólidos secretos que te esperan (el coche de policía es uno de ellos).

La climatología también ha cambiado un poco y, ahora deberás hacer frente a la lluvia, a la nieve y a la niebla. ¿Te parecía difícil conducir antes a tal velocidad? Pues espera a que el asfalto esté mojado y ya nos contarás.

También se ha reestructurado el sistema de juego, con nuevos modos e incluso una opción en la que puedes aprender a conducir como un auténtico campeón.

Los vehículos sufrirán daños mucho más realistas y podrán "tragar" aire y salir disparados para alcanzar velocidades de vértigo. El sistema de colisiones y deformaciones en la carrocería es algo

CARACTERÍSTICAS • 14 nuevos vehículos (más 7 secretos) • 6 nuevas localizaciones • Efectos meteorológicos: nieve, lluvia y niebla

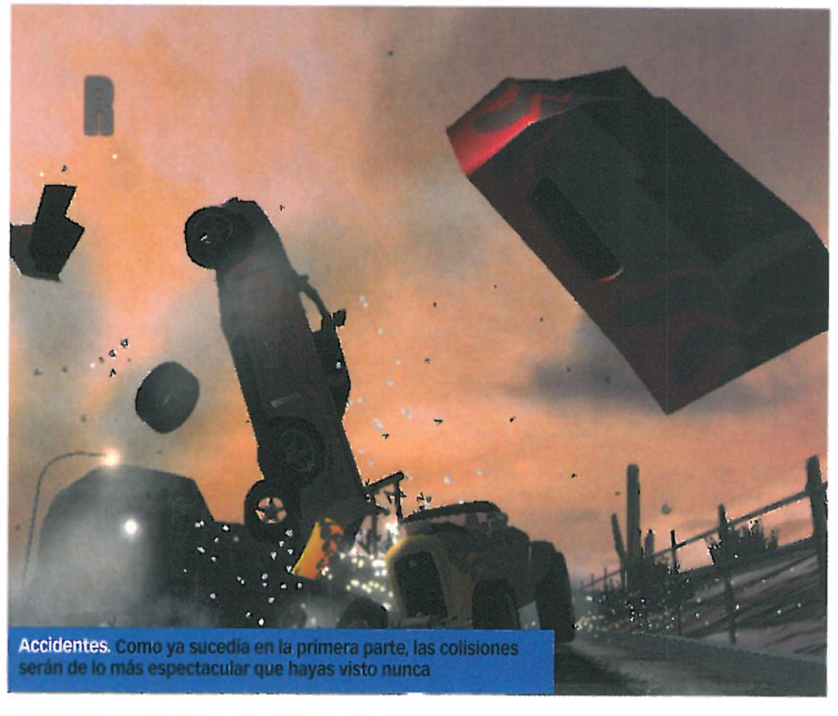

Repeticiones. ¿Un juego de coches sin repeticiones? Eso es algo impensable hoy en día... Disfruta de las de Burnout 2, son espectáculo puro

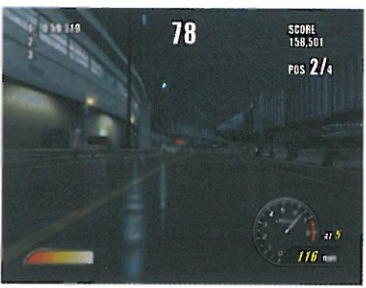


¿Del lado de la ley? Siempre habías soñado con conducir un coche de policía a toda leche por la carretera, vamos, confiésalo...



Coches. Los hay más veloces, más potentes y más estrambóticos. Para todos los gustos


Accidentes. Como ya sucedía en la primera parte, las colisiones serán de lo más espectacular que hayas visto nunca



que tienes que verlo con tus propios ojos, no podemos explicártelo. ¿Te parece que el tráfico se comportaba de una manera real en el primer *Burnout*? Pues olvida todo lo que habías visto hasta ahora. Aquí te encontrarás con tres tipos de conducción distinta, ojalá los conductores de verdad condujeran sus coches tan bien como en *Burnout 2*. Seguro que habría menos accidentes de tráfico.

Banda sonora mucho más cañera, para que puedas motivarte aún más y, unos gráficos más realistas que nunca. ¿Cómo diablos lo harán para que todo el escenario, los coches y todo, absolutamente todo se mueva tan rápido? Lo entenderíamos si la calidad gráfica fuera pésima. Pero no es así. ¡Los gráficos son deslumbrantes y todo se mueve a una velocidad pasmosa!

¿Qué te parece todo lo que has leído hasta ahora? ¿Te hemos convencido? A nosotros nos convenció nada más ponerlo en nuestra PS2 y nos tiramos horas y horas jugando con *Burnout 2: Point of Impact*. Nunca un título de conducción ha sido tan rápido, frenético y apasionante como este. No solo iguala a la primera pare, sino que la supera en todo. *Burnout 2* tiene todo lo que tenía su predecesor, pero multiplicado por unos cuantos enteros. Y la pregunta del millón es: ¿si los chicos de Criterion Studios deciden hacer una tercera parte, van a ser capaces de superar esto que hemos visto? Seguro que sí... Pero hasta que llegue ese día, vamos a competir de lo lindo con este título... ●

«*Burnout 2* tiene todo lo que tenía su predecesor, pero multiplicado por unos cuantos enteros»

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

- GRÁFICOS 9
  Mucho más realistas
- JUGABILIDAD 10
  ¿A quien lo le gusta correr?
- ADICTIVIDAD 10
  Sentirás la velocidad

CONCLUSIÓN

Para los amantes de los buenos juegos de conducción. Una velocidad nunca vista.

10



Desperfectos perfectos. La forma en que los coches se deforman y pierden piezas, o cómo esto afecta a la aerodinámica, el agarre y demás, es impresionante.

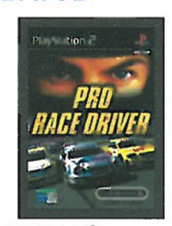
Despliegue de ideas. La cámara interior del coche, lloviendo, de noche, con los parabrisas limpiando el agua... ¡Demasiadas cosas en las que fijarse! Mejor las estudias en la repetición.

Modo Historia. En función de cómo evoluciones en los campeonatos, te irán pasando todo tipo de cosas. Pilotos que vienen a echarte la charla por haberles golpeado, ofertas de trabajo, etc.

TOCA PRO RACE

Las carreras sobre asfalto de Codemasters también en PS2.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **64,95 €**
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+3**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: TOCA WTC (*PSMag45*, 7/10)
Da igual qué *TOCA* de PSOne elijas, todos son mediocres. Compara con *PRD*, ya verás.

PS2: GT3 A Spec (*PSMag56*, 10/10)
Ya sabemos que es bastante insuperable...

La serie *TOCA* es uno de esos fenómenos extraños de PSOne en los que el éxito y la calidad nunca han tenido nada que ver, como suele suceder con los *FIFA* y los *ISS* de EA y Konami respectivamente.

Sin embargo, por primera vez, un *TOCA* resulta ser un gran juego. Y claro, como siempre se había dicho eso —equivocadamente— de los anteriores, seguramente al leer eso sobre éste, si ya conoces alguno de los de PSOne, no nos creerás. En primer lugar, deberíamos ser capaces de convencerte de que éste es el primer título de la serie que vale la pena. Y en segundo lugar, deberíamos ser capaces de convencerte de que todo lo que se ha dicho por ahí acerca de *Pro Race Driver* es una sarta de estupideces y burradas. Que «se mantiene fiel a sus antecesores», o que «es realista», o incluso que es «difícil», o que... En fin, paparruchas. No te creas nada de lo que hayas leído sobre él hasta ahora, por favor. Comparar *Pro Race Driver* con los anteriores *TOCA* es una soberana burrada, como lo era comparar *V-Rally 2* y *3* con el título original.

Pro Race Driver es un juego esencialmente nuevo. También es de Codemasters, y también cuenta con licencias de la Touring Car Championship y algunos otros campeonatos, como de un montón de circuitos y coches reales; pero aparte de eso, es un título completamente nuevo, independiente de los anteriores *TOCA* tanto en el apartado técnico como en la mecánica de juego y la presentación. Éste te pone en la piel de un joven piloto de carreras cuyo papá, por supuesto, murió en un accidente automovilístico cuando ya era una estrella del asfalto, hace un montón de años. Como en *Le Mans 24h*, aquí irás recibiendo ofertas, sumando victorias y mejorando tu estilo, sacándote licencias, accediendo a nuevos campeonatos y conduciendo coches cada vez mejores en un modo Historia que *tampoco* tiene nada que ver con los *TOCA* de PSOne.

Pero el «argumento» es lo de menos. Lo importante es que, tanto si eres un purista de los simuladores como si lo tuyo son los arcades de carreras, *PRD* te hará sudar y disfrutar a partes iguales. Su control está lejos de parecerse al del resto de la serie, pero tampoco tiene mucho que ver con el de *GT* o *RR*. La adherencia, sobrevirado y velocidad están algo exagerados, de modo que todas las carreras resultan inusitadamente vertiginosas, pero al mismo tiempo, tienes una sensación de estar «controlando la situación» que raras veces se da en juegos tan rápidos. Es casi como «un *GT* a cámara rápida», aunque con gráficos algo más simplones, un estéreo y un sonido de motores impresionante —si tienes un subwoofer y un buen equipo de altavoces conectado a la consola, te alegrarás de ello como nunca—, y unos desperfectos en los vehículos con los que no dejarás de sorprenderte. Incluso los comentarios —variadísimos y muy originales, al fin— y traducciones de las secuencias de vídeo nos han dejado boquiabiertos.

«...*PRD* te hará sudar y disfrutar a partes iguales»

Así deberían debutar todas las series injustificadamente aclamadas de PSOne en PS2: con calidad real..

VEREDICTO



GRÁFICOS 8
Mejorables, pero ¡qué desperfectos!

JUGABILIDAD 9
Divertido y rápido, pero controlable

ADICTIVIDAD 8
Adictivo, largo, completo, en castellano...

CONCLUSIÓN
Tanto si conoces algún TOCA de PSOne como si no, olvídalos.



CARACTERÍSTICAS • 38 circuitos reales de todo el mundo en total • 13 campeonatos distintos, entre reales y ficticios

Homenaje póstumo. El protagonista, Jubei, es una representación virtual del célebre Yusaku Matsuda, un actor ya fallecido muy admirado en Japón.

Tareas extra. Onimusha 2 está lleno de ramificaciones argumentales, trabajillos extra, ítems y áreas secretas... Este niño, por ejemplo, quiere un melón.

Si te doy esta tiza, ¿me conseguirás un melón?

Mejoras gráficas. Jamás has visto un agua más real en un juego. Aun siendo prerrenderizada, lo único que le falta para ser real es mojarte. ¡Tienes que ver en movimiento esas olas!

ONIMUSHA 2 SAMURAI'S DESTINY

El malévolo Nobunaga se niega a quedarse quietecito, como los muertos normales.

DATOS



DISPONIBLE **OCTUBRE**
PRECIO **65,95 e**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **N/D**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 ***RE 3 Nemesis* (*PSMag39* 8/10)**
Réstale unos cuantos miles de años y trasládalo a Japón, y te quedará un *Onimusha*.

PS2 ***Onimusha Warlords* (*PSMag56* 8/10)**
El título original se parece mucho a éste, pero contaba con algunos aspecto menos trabajados.



Casi un año de retraso. Hace casi un año que *Onimusha 2 Samurai's Destiny* llegó a las tiendas niponas. Ésta ha debido ser una de las conversiones más lentas de la historia del videojuego... Pero ya está aquí, al fin. Y para quien haya sido capaz de esperar todo un año sin echarle un vistazo a la versión japonesa, tenemos grandes noticias: esta continuación es una pasada.

Onimusha 2 ha mejorado en todo a su antecesor, aunque a primera vista y durante los primeros minutos de juego pueda dar la sensación de no haber cambiado o evolucionado apenas. Los fondos prerrenderizados son mucho más detallados que en *Onimusha Warlords,* y mucho más interactivos, y mucho más «vivos». Tanto es así, que al cabo de un rato se te olvidará que estás moviendo a un personaje poligonal sobre fondos planos. La lluvia, las tormentas, la forma en que todo se ilumina con los relámpagos, el estupendo sonido, el chapoteo del agua al pisarla o las partes del escenario que se rompen o mueven con el viento... Puede que todo eso sea 2D, pero nadie lo diría. No obstante, y a pesar de que las evidentes mejoras —no te creerás el realismo del agua, especialmente la del mar en el combate contra uno de los jefes, hasta que no la veas con tus propios ojos—, el caso es que la mecánica permanece igual. Personajes poligonales sobre fondos planos, puzzles que resolver y combos de espada, lanza y cuchillo. Todo eso es estupendo, sí, pero... después de haber visto *Devil May Cry,* uno desearía que todos los juegos de Capcom fuesen íntegramente tridimensionales, y vertiginosos. La acción de *Onimusha 2* es superior a la del primero, con más enemigos en pantalla, más armas y más movimientos, pero... no es *DMC*.

Eso sí: el protagonista, puede llegar a parecerse a Dante, cuando activas el «modo Onimusha». Cuentas con una barra de energía que, al llenarse, te permite activar este modo, con el que tu chico, Jubei, se convierte en un superguerrero no-muerto de pelo blanco y potentísimos ataques que recuerda inevitablemente a Dante en sus momentos más diabólicos.

Otra novedad importante es la inclusión de «amistades». Encontrarás cuatro amigos en el juego, con diferentes personalidades, que te ayudarán más o menos en función de cómo cuides de ellos y de su afecto, a base de regalos y de realizar ciertas tareas para ellos cuando te las pidan. Una idea original y efectiva que alarga mucho la vida del juego.

«A pesar de las mejoras, la mecánica permanece igual»

Pero en general, *Onimusha 2* es un *Onimusha Warlords* reciclado. Incluso el malísimo Nobunaga repite en el papel de malo; y algunos escenarios se han reciclado del título original, y el control es básicamente el mismo, etc. Muy mejorado, pero poco novedoso. Más o menos, lo que nos habría gustado que fuera el *Onimusha* original. ●

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 9
¡Tienes que ver el agua!

■ JUGABILIDAD 8
La inclusión de amigos nos encanta

■ ADICTIVIDAD 8
Más largo y completo que el anterior

CONCLUSIÓN

Onimusha 2 es, más o menos, lo que nos habría gustado que fuera el primer *Onimusha*.



CARACTERÍSTICAS • **Amigos virtuales, relaciones interpersonales.** • **Diversas ramificaciones argumentales posibles**

Lavado de cara. Los gráficos han cambiado un poco en comparación con el juego de PSone, ¿verdad?

A lo grande. Los escenarios son enormes, siempre encontrarás algún rincón o zona nueva por explorar

Acrobacias. Las piruetas que podrás realizar te dejarán con la mandíbula desencajada

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Primera incursión del rey de las bicis en PS2

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **65,95 _**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **RAINBOW STUDIOS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *MAT HOFFMAN'S PRO BMX*
(*PSMag 55* 9/10)
El mejor título de BMX para la blanca de Sony

PS2: *TONY HAWK'S PRO SKATER 3*
(*PSMag 61*, 10/10)
Sin comentarios



Si hay, hoy en día, una compañía que pueda alardear de estar especializada, entre otros géneros, en los deportes extremos, esa compañía es Activision. Y más concretamente, Activision O2. Pero no sólo son los desarrolladores que más títulos de *skate, bmx, surf, wakeboar*, entre otros, nos ofrecen. Son los reyes absolutos de los deportes extremos. No hay nadie en la faz de la tierra que se atreva a hacerles sombra. Su serie de *Tony Hawk's* a vendido millones de copias. Y no por el hecho de lucir el nombre del *skater* más famoso del planeta. Nada de eso. El lugar que ocupan en el mundo consolero se lo han ganado a pulso, con sangre y sudor, ofreciendo títulos con una jugabilidad a prueba de bombas.

Y ahora nos llega *Mat Hoffman's Pro BMX 2*. Un título que mereció un 9 en el número 55 de nuestra revista y que quiere convencernos ahora de que lo que habíamos visto hasta el momento en deportes extremos no es nada comparado con esto. Veremos si es verdad. Para empezar, tenemos a todos los *BMXers* más famosos como Mike Escamilla, Chad Kagy, Cory Nastazio, Joe Kowalski, Rick Thorne, Kevin Robinson y el mismísimo Mat Hoffman, entre otros. Podremos viajar a través de ocho ciudades a lo largo y ancho de América realizando miles de acrobacias y piruetas en varios modos de juego (incluido un modo para dos jugadores a pantalla partida). Aunque si lo quieres es deslumbrar a tus amigos con tu habilidad con la bici, *MHPB2* te permitirá realizar acrobacias ya sea en el suelo o saltando por rampas como el backpacker, el whiplash y el hitchhiker. ¿Te suena a chino todo esto? Tranquilo, muy pronto aprenderás a hacerlo, puesto que el sistema de control (como ya es habitual en todos los títulos de Activision), está pensado para no complicarte en ningún momento las cosas. Lo complicado será que puedas superar todos los objetivos a realizar, pero nunca podrás quejarte o decir que es culpa del juego que no está bien hecho. No te atrevas a decir eso o te pateamos el trasero. Hay nuevos modos de juego, como el Road Trip, el Free Ride, el Wreak Havoc, el HORSE y otros que tú mismo descubrirás. También hay una nueva opción muy interesante y atractiva y que es la opción de hacer fotos. En algunas partes del escenario, verás a un tío con una cámara. Realiza una acrobacia espectacular delante de él y te hará una foto. Después podrás escoger el ángulo que más te guste y guardar la foto en tu propio álbum fotográfico. Sí, vale, no justifica la compra de una segunda parte, pero a nosotros nos hizo gracia. Lo que sí cabe destacar es la sensación de vivir realmente la aventura de ir en una BMX. Cada vez que llegues a un escenario nuevo, se te ofrecerá un vídeo de los protagonistas del juego. Esto, hace que veas realmente como es su vida y qué tal es esto de ser una estrella de un deporte extremo.

En definitiva. Sí te gustan los títulos de deportes extremos y las bicis, *Mat Hoffman's Pro BMX 2* es la mejor opción, no lo dudes.

«Sí te gusta el riesgo, *MHPB2* es la mejor opción»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 9
Nítidos y detallados

■ JUGABILIDAD 9
Control muy accesible

■ ADICTIVIDAD 8
Si no te gustan las bicis...

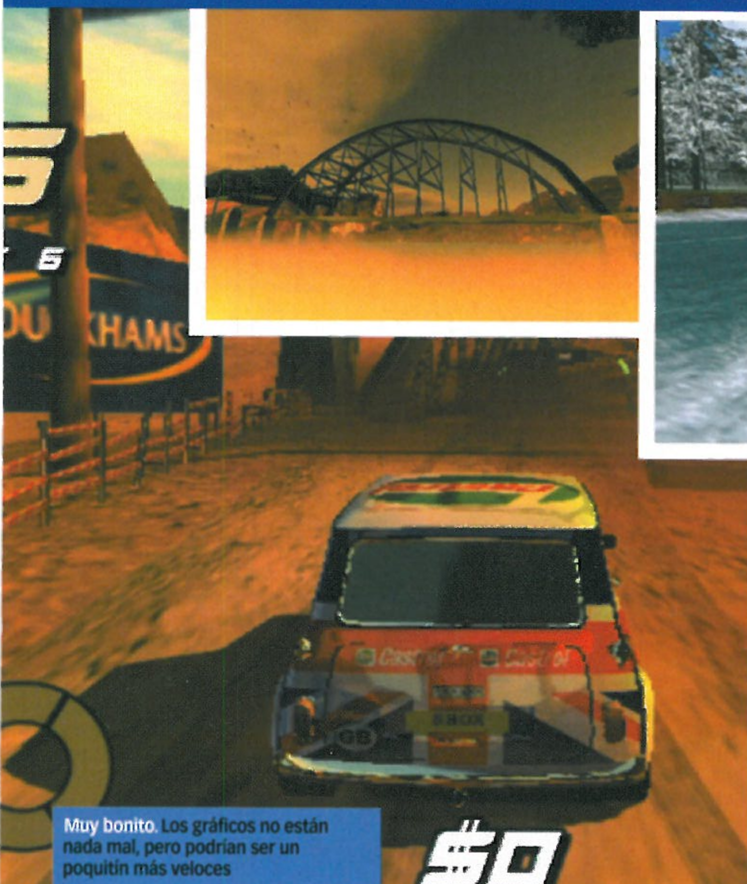
CONCLUSIÓN

La misma base que su predecesor, pero con todos los aspectos mejorados



CARACTERÍSTICAS • Ocho escenarios enormes • Varios modos de juego (incluido uno para dos jugadores)





Muy bonito. Los gráficos no están nada mal, pero podrían ser un poquitín más veloces







Licencias. Lo bueno de disponer de una licencia es que siempre puedes conducir coches conocidos o que ves por la tele...

SHOX

Pisa a fondo y olvídate de la simulación

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **65,95 €**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **EA BIG**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Ridge Racer 4*** **(*PSMag39* 8/10)**
Si te gusta la conducción arcade, prueba uno de los mejores títulos

PS2 ***Burnout 2*** **(*PSMag70* 10/10)**
Échale un vistazo a la review en la página 64

EA Big ataca de nuevo y, esta vez se atreve con el mundo de los rallies. Después de revolucionar el snowboard con *SSX y SSX Tricky*, y de intentar hacer lo mismo con el motocross de manos de *Freekstyle* (no lo consiguieron por culpa de una curva de dificultad absolutamente desajustada, injusta y frustrante), ahora estos chicos la toman con el barro, la nieve, la arena y los coches que más ruido arman (con permiso de los de la Formula 1) en medio de escenarios paradisíacos.

Conscientes quizás de la saturación que sufre hoy en día el género de la conducción y, más concretamente, la simulación, EA ha optado por dar un enfoque mucho más arcade a su nuevo y flamante *Shox*. Es decir, aquí no verás comportamientos reales de coches ni nada de eso. De hecho, nunca vemos comportamientos reales de coches en un videojuego (una cosa es jugar y la otra conducir de verdad, nunca confundáis esto). Pero bueno, el caso es que algunos títulos intentan emular un tipo de conducción más realista y otros, como *Shox*, se olvidan de todo este rollo y ofrecen diversión pura y dura sin muchos dolores de cabeza.

¿Y qué te ofrece *Shox*? Pues un montón de cosas. Para empezar, dispondrás de 24 coches con licencia para correr de marcas como Audi, BMW, Toyota, Mitsubishi, Subaru, Lancia y Ford. Las carreras serán a tres vueltas y los circuitos pueden estar nevados, pueden estar en medio de un desierto o en la más espesa de las junglas. Todo vale cuando no te aferras demasiado a la realidad, ¿no? Y como esto no son rallies de verdad, aquí no correrás solo, las competiciones serán de 6 coches a la vez, todos ellos moviéndose a velocidades endiabladas.

No nos olvidemos que se trata de un título de EA Big. Eso significa que algún as se guardan estos chicos en la manga. En cada circuito, hay unas zonas conocidas como «Shox Zones», en las que recibirás la clasificación de bronce, plata u oro según tu habilidad en el volante. Si consigues oro en todas las «Shox Zones» de un mismo circuito, desbloquearás un nuevo circuito. Y este es tan solo uno de los secretos que te aguardan en este título. Los otros deberás descubrirlos tú mismo.

Vamos a por el apartado técnico. Los gráficos no están nada mal, aunque, tratándose de un juego *arcade*, creemos sinceramente que todo debería moverse mucho más deprisa (después de jugar a *Burnout 2*, todo nos parece muy muy lento). Aún así, el nivel de detalle y la inteligencia artificial de los competidores nos ha sonsacado más de una sonrisa y casi nos hace olvidar el mal trago que supuso *Freekstyle*. No se trata del *SSX Tricky* de los rallies, pero si estás cansado de tanta simulación con *Gran Turismo* y *Colin McRae*, este título te divertirá bastante. ●

> **«Diversión pura y dura sin muchos dolores de cabeza»**

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 7
Deberían moverse más rápido

■ JUGABILIDAD 8
Es un arcade...

■ ADICTIVIDAD 8
Si no te gusta la simulación

CONCLUSIÓN

Si lo tuyo son los arcades y los títulos NO realistas, este es tu juego.



CARACTERÍSTICAS • 24 coches • Marcas oficiales • Modo 4 jugadores



Cuestión de estilo. Aquí no basta con fumar a lo Humphrey Bogart o colocarse las gafas de sol a lo Robert de Niro. Además de eso, tienes que conducir bien, y sin despeinarte.

Menudo día para correr Si bien no hay lluvia, ni nieve, ni hielo, el caso es que el día, hora, iluminación y aspecto del cielo cambia de una carrera a otra aleatoriamente.

FERRARI 355 CHALLENGE

El sueño de cualquier *tifosi* hecho juego, ¡y en PS2, al fin!

DATOS

DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **SEGA**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 GRAN TURISMO 2
(PSMag38, 9/10)
El simulador más realista y completo de PSOne tiene cientos de coches, pero ninguno era un *Ferrari 355*...

PS2 GT3 A-SPEC
(PSMag56, 10/10)
Por genial que sea el aspecto y variedad de GT3, no ofrece la conducción de F-355, le pese a quien le pese.

Si tu color es el rojo, tu animal preferido es el caballo, tu localidad italiana favorita es Maranello o Fiorano, tu piloto preferido es Schumacher, y tu palabra estrella es «Ferrari», no hay duda: eres un *tifosi*. Pero no creas que eso es malo, no se trata de una enfermedad ni nada parecido. Es contagiosa, es incurable en la mayoría de los casos y, para qué negarlo, es cara. Ser *tifosi* es algo así como ser un fan incondicional de Ferrari, Schumacher, la escudería, la marca, y en general, todo lo que esté adornado con el denominado por los italianos «*cavallino rampante*» que sirve de logotipo a la marca. Ser *tifosi* es como ser del Real Madrid o el Barça, pero más caro. Sólo un *tifosi* se gasta 20 € en una taza de café oficial de Ferrari, o 40 € en la maqueta del monoplaza de la temporada, o 60 € en una camiseta... Bueno, ya te haces una idea, ¿no?

Sin embargo, hay muchas formas de ser *tifosi*, y algunas, incluso resultan asequibles. Por ejemplo, si tienes una PS2, puedes comprarte este juego. Ahora bien: si aún no eres un *tifosi* y pretendes seguir sin serlo después de probar esto, piénsatelo dos veces, porque este podría ser el principio de una pasión que, en ocasiones, acaba con la fortuna de toda una familia...

La versión para PS2 de *F-355 Challenge* es la adaptación a la consola de Sony del título que salió hace ya bastante tiempo para la difunta Dreamcast, que a su vez era un *remake* de la recreativa con el mismo nombre. Un hito en la historia de la simulación de conducción que, sin embargo, no acabó de cuajar en el gran público. Y es que el juego para DC no ofrecía grandes novedades respecto al arcade original, salvo la inclusión de algunos circuitos extra. Más o menos, lo mismo que sucede en la de PS2 respecto a la de DC: una cámara nueva y un modo de juego nuevo, nada más.

El *F-355 Challenge* de Dreamcast fue duramente criticado por diversas razones. La primera, que contaba con un solo coche, ya que está basado en el campeonato mundial con el mismo nombre, y un juego con un solo modelo de coche... era algo «inusual». Esto, en PS2, permanece igual. El mismo modelo, el mítico Ferrari 355, con diferentes aspectos y con unas cuantas opciones mecánicas que configurar a tu gusto, pero sólo uno.

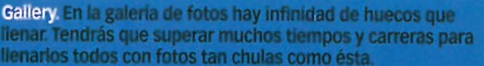
La segunda razón, tal vez, fue la ausencia de una cámara exterior al vehículo, porque en Dreamcast sólo había una, subjetiva, que es la que normalmente prefieren los puristas de la simulación (y éste es, sin duda, el simulador de coches por excelencia, en lo que a realismo se refiere). Eso sí, se ha «arreglado» para PS2, con una cámara exterior al coche esta vez. Todo sea por satisfacer al gran público en la medida de lo posible.

La tercera, la poca oferta de modos de juego, opciones y circuitos. Aparecen aquí, como en Dreamcast, los seis recorridos con los que ya contaba la recreativa original más cinco circuitos extra, todos reales. Sin embargo, si en DC estos últimos cinco estaban bloqueados y no podías acceder a ellos

CARACTERÍSTICAS • **1 coche en total (repetido, eso sí)** • **11 circuitos reales** • **Un modo extra de *estilo* exclusivo para PS2**



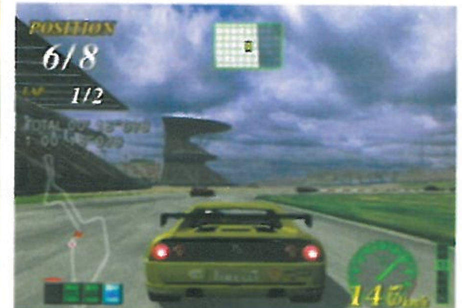




Gallery. En la galería de fotos hay infinidad de huecos que llenar. Tendrás que superar muchos tiempos y carreras para llenarlos todos con fotos tan chulas como ésta.



¡Fiorano! Nada más tifosi que conocer de cabo a rabo el circuito de Fiorano, el último del juego. Se trata del circuito oficial de pruebas de Ferrari, y allí no dejan pasar sin autorización ni a las moscas.







¡Meta! Has llegado a la meta sin que se te acabe el tiempo, considérate afortunado. Otra de las novedades «para poco habilidosos» del juego de PS2 es la posibilidad de desactivar la limitación de tiempo.

hasta no superar los primeros en el modo Campeonato, aquí sí que puedes «visitarlos». En nuestra versión, aun sin haberlos desbloqueado, puedes darte unas vueltas por ellos para *conocerlos,* si bien se te negará la posibilidad de competir en estas pistas sin haber superado las anteriores en el Campeonato normal. Esto nos parece una gran idea, claro, porque dado el nivel de dificultad del juego, las probabilidades de superar todos los demás con éxito para desbloquear estos cinco recorridos extra son... prácticamente nulas.

Y es así como llegamos a la cuarta y última de las razones por las que *F-355 Challenge* no convenció a casi nadie: que es condenadamente difícil. Pero nadie ha dicho que conducir un deportivo de 300 caballos con el pedal del acelerador pisando hasta el fondo sea fácil, ¿no? Pues aun así, muchos lo tildaron de «imposible», porque la IA de tus adversarios, o al menos de los mejores —cada uno tiene una forma de conducir y un nivel de experiencia diferentes—, es la que más o menos tendrían otros siete pilotos profesionales. Sin embargo, Sega se ha portado bien con los usuarios de PS2, incluyendo algún que otro regalillo a tener en cuenta. La inclusión de un modo de juego llamado «Great Driver Challenge» es sin duda la novedad exclusiva para PS2 más importante. Aquí, además de tu posición al llegar a la meta al final de la carrera —si llegas sin que se te acabe el tiempo, porque eso no pasa mucho—, se puntúa tu *estilo* conduciendo. Aumentas la puntuación con tus derrapes, tus sobrevirados acelerando, tus adelantamientos y tus capturas de «aspiración» o «rebufo». Se te restan puntos cuando te sales de la pista o golpeas un muro o a un adversario. Cuanto más dure un derrape o más tiempo tomes la aspiración de otro coche, más sube el nivel de puntos; cuanto más fuerte sea el golpe que te des o más tiempo pases fuera de pista, más puntos se te restarán. Al resultado final de tu puntuación por *estilo,* se suman los puntos de posición en carrera al llegar a la meta y un extra si has batido el récord de vuelta de ese circuito. Con la puntuación total, si consigues una copa de Oro, Plata o Bronce, obtienes «regalos». Y estos regalos aparecen en otro de los extras exclusivos para la versión de PS2: fotografías y diseños originales, incluidos en la «Gallery» del menú de opciones. Igualmente, se ha añadido un modo para dos jugadores a pantalla partida que tampoco aparecía en el título de DC. La presentación de los menús también ha sufrido pequeñas modificaciones, y la música de las repeticiones es igualmente nueva en la versión de PS2 (menos «japonesa» que la de DC o la recreativa). Las facilidades que Sega ha dado para los conductores noveles son muchas, pero a decir verdad, la cosa sigue pintando en bastos incluso para el más experto de los pilotos de *GT3*. Vamos, que éste no es el simulador ideal para iniciarse en el mundillo de los juegos de carreras... Si te crees muy, muy bueno, intenta dominarlo. Si alguna vez consigues acabar una carrera con marchas manuales sin que se te acabe el tiempo, considérate afortunado; si alguna vez lo haces quedando en segunda o tercera posición, considérate un profesional de altos vuelos; y si alguna vez ganas una carrera..., cuéntaselo a alguien que se lo crea, pero no a nosotros. ●

«Sega se ha portado bien con los usuarios de PS2, incluyendo algún que otro regalillo a tener en cuenta»



VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Muy similares a los de DC

JUGABILIDAD 10
No hay una conducción más realista

ADICTIVIDAD 9
Si eres buen conductor/jugador, toda

CONCLUSIÓN

Demasiado realista y difícil para gustar a todos pero bueno para quienes diferencien un deportivo de verdad de un turismo cutre con alerones.

9 /10

Hágase la luz. Como no podía ser de otra manera en un shooter, los efectos de luz estarán a la orden del día

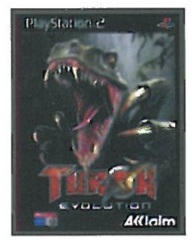
Un momento. Ese bicho de allí no aparecía en Jurassic Park.

Monta el dinosaurio. En Turok Evolution, no sólo podrás desplazarte a pie, también podrás subirte a lomos de un dinosaurio y viajar por los aires cuál pájaro prehistórico

TUROK EVOLUTION

¡Te voy a llenar de plomo, maldita lagartija!

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **64,95 €**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
DESARROLLADOR **AUSTIN STUDIO**
RESTRICCIÓN DE EDAD **N/D**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

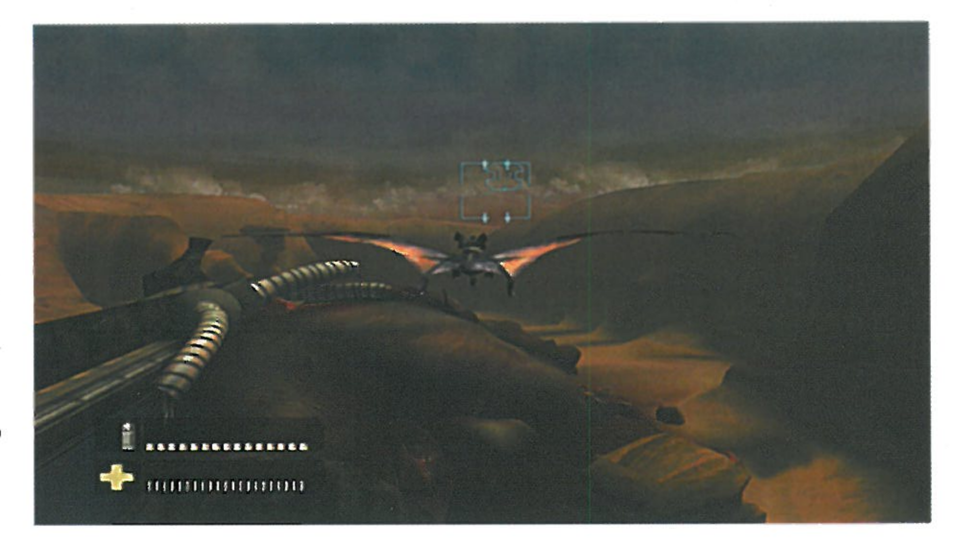
PS1 ***Medal Of Honor* (*PSMag37*, 9/10)**
El mejor *shooter* para PSone

PS2 ***Medal Of Honor: Frontline* (*PSMag68*, 10/10)**
Todavía babeamos con este título



¿Quién no ha soñado alguna vez en poder volver atrás en el tiempo y ver en vivo y directo a esas criaturas enormes llamadas dinosaurios? Aunque no sea volviendo a la prehistoria, aunque fuera en el presente, seguro que a todos vosotros os gustaría poder ver un dinosaurio de verdad (y a nosotros también, claro está). La trilogía de films de *Jurassic Park* casi nos hace creer que estas bestias podrían volver a existir de verdad, pero... ¿Y si se descontrolan y deciden utilizarnos de desayuno, merienda y cena? Si algo así sucediera, nos haría falta un buen armamento para combatirlos, ¿verdad? Dinosaurios y armas. Una combinación explosiva. Y eso es exactamente lo que vas a encontrar en este nuevo título de Acclaim. ¿Escuchas los rugidos? *Turok Evolution* está a la vuelta de la esquina. Cuidado que muerde...

Para aquellos que no llegaran a jugar con el primer *Turok* (aparecido hace ya algunos años para Nintendo64), os diremos que estamos ante un *shooter* en primera persona. ¿Otro *shooter*? Sí, señor. Pero no se trata de un *shooter* cualquiera. Este juego viene precedido por una fama y una calidad que ya quisieran muchas para sí muchas secuelas. Un momento, esto no es una secuela, es una precuela. ¿Una precué? Sí, hombre, una precuela. Es decir, la historia de *Turok Evolution* tiene lugar antes que las historias vividas en los otros títulos. ¡Uff, qué lío! Mejor os contamos de qué va todo y que nos ha parecido y dejamos el dolor de cabeza para más tarde. *Turok Evolution* ha sido desarrollado por el conocido equipo de Acclaim, Austin Studio. Estamos ante un motor gráfico totalmente nuevo y especialmente diseñado para las plataformas de nueva generación. O sea, que no se trata



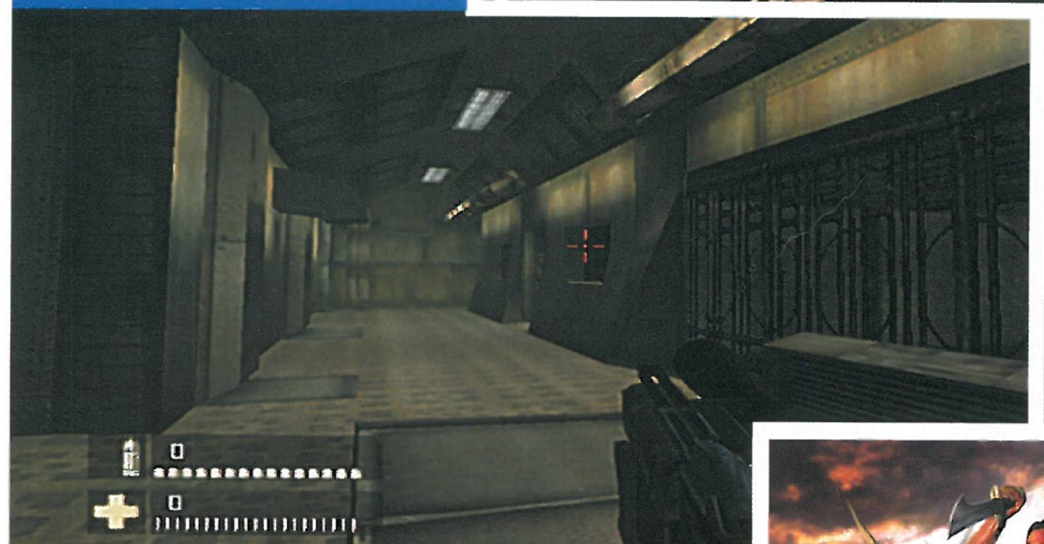




Escenarios. Junglas, desiertos, pantanos... E incluso construcciones que parecen sacadas de una peli de Alien. ¡Te vas a encontrar de todo!











de ningún refrito ni conversión ni nada parecido. Todo es nuevo y todo reluce.

¿Y qué nos espera? Pues tienes ante tus ojos una aventura de exploración a través de espesas junglas, misteriosos templos y otros muchos escenarios, todos ellos recreados con una atención al detalle de esas que hacen época. Pero no creas que todo vaya a ser pasear por el campo recogiendo flores y mirando mariposas. ¿O te crees que llevas un arco y armas a tutiplén para hacer bulto? Que va. Todas las localizaciones que visites estarán infestadas de dinosaurios ansiosos de aplastarte o de comerte tal galleta fueras. Y no sólo verás dinosaurios como los de las películas. También ellos han evolucionado un poco y muchos tienen forma humana y no dudarán ni un instante en llenarte el cuerpo de plomo. Más te vale estar atento, porque *Turok Evolution* no es un juego para cobardes.

Uno de los aspectos que más no ha llamado la atención es la inmensidad de la aventura. Es decir, tienes la sensación de estar realmente en un mundo fantástico en el que los dinosaurios cobran vida y tu tienes que acabar con ellos. Los escenarios son enormes, aunque eso no impide que estén llenos de detalles. Prueba a salirte un poco del camino principal y verás como las hojas de los arbustos o de los árboles se mueven a tu paso. Acércate a un árbol, pégale un par de golpes con tu machete y muy pronto verás como ese pedazo de madera enorme cae al suelo. Impresionante. ¿Recuerdas la interactividad que había con en el escenario en el genial *Red Faction*? Pues algo parecido a eso es lo que vas a encontrar también en *Turok Evolution*.

La inteligencia artificial de los enemigos es algo que también nos ha sorprendido gratamente. Sí, ya vimos una IA devastadora en *Medal of Honor: Frontline*. Y nos alegra ver que *Turok* no ha bajado el listón, puesto que en un juego de estas características es esencial que el comportamiento de los enemigos sea lo más "lógico" posible. No hay nada más molesto que ver como un *idiota armado* se lanza hacia ti sin darse cuenta de que les estás disparando. Pero eso no pasa aquí, así que tranquilos todos.

El sonido parece sacado de una súper producción de Hollywood y nada tiene que envidiar a los rugidos que todos escuchamos en *Jurassic Park*. En más de una ocasión, te darás la vuelta para ver qué demonios es lo que está escondido entre los arbustos. Aunque no metas mucho la nariz, no vaya a tratarse de un velociraptor hambriento.

Si algo malo tenemos que decir acerca de *Evolution*, nos quedamos con alguna que otra ralentización y trompicón que hemos notado al avanzar por las junglas. Por lo demás, no tenemos ninguna queja en especial. Se trata de un título con un personaje carismático, con una buena historia y con una realización técnica más que sobresaliente. ●

«El sonido parece sacado de una súper producción de Hollywood»

VEREDICTO

PlayStation Magazine (Edición oficial española de)

■ GRÁFICOS 9
Muy detallados

■ JUGABILIDAD 10
¿Matar dinosaurios? Siii..

■ ADICTIVIDAD 9
Si no te gustan nada los *shooters*...

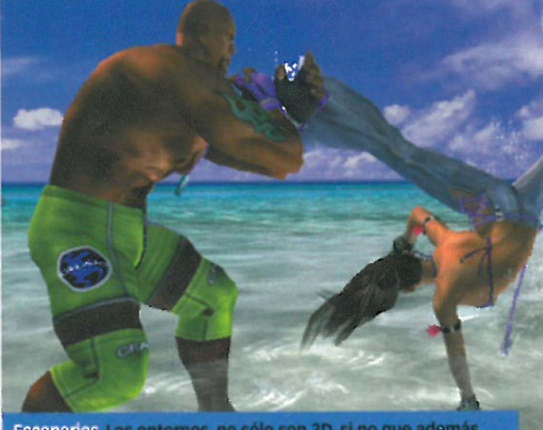
CONCLUSIÓN

Un shooter que eleva la calidad de sus predecesores




Esto... ¿Has visto esas... esas texturas? Sí, está claro que gráficamente, *Tekken 4* está muy muy bien...


Contundente. Los golpes seguirán doliendo como ya dolían en las anteriores entregas. Ningún otro juego consigue transmitir esta sensación de impacto como lo hace la serie Tekken.


Escenarios. Los entornos, no sólo son 3D, si no que además están llenos de detalles gráficos y efectos sorprendentes. ¿Has visto el agua?

TEKKEN 4

El combate es a muerte...

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **65 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **NAMCO**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Tekken 3*
(*PSMag 21* 10/10)
Sobran los comentarios

PS2: *Virtua Fighter 4*
(*PSMag 65*, 10/10)
El rival más directo de *Tekken 4*

Por fin ha llegado, ya tenemos la versión final de *Tekken 4*, la quinta entrega de la mejor saga de juegos de lucha que haya pisado nunca territorio PlayStation. Y todo parece indicar que este nuevo episodio será el mejor de todos, puesto que viene cargado de jugosas novedades y personajes que dejarán marca en el corazón de más de uno.

Lo más destacable es, sin duda, el paso de escenarios infinitos a escenarios completamente 3D. ¡Por fin! Si llegamos a ver una vez más los escenarios interminables de *Tekken Tag Tournament*, nos cortamos las venas. Y es que no se trata de una cuestión estética o de una demostración de potencial técnico. Con este tipo de escenarios, los combates cobran una nueva y muy distinta dimensión. Antes podía salir corriendo o huir hacia atrás, ahora no. Si rival te arrincona contra una pared, estás muerto... A no ser que utilices un nuevo movimiento que aparece por primera vez en la serie *Tekken* y que consiste en agarrar a tu contrincante y cambiar la posición con él. ¡Después el arrinconado pasa a ser él! Parece mentira cómo puede llegar a cambiar un combate con un par de cosas tan simples como estas. Pero así es. Y puestos a hablar de escenarios 3D, estos estarán localizados en clubes de lucha subterráneos, en bosques, en aeropuertos e incluso en un tejado, entre muchos otros. Además, habrá elementos con los que podrás interactuar, cosas que se rompen, (con un poco de suerte, podrás romper algo y hacer que caiga encima de tu oponente).

Más novedades. Para los más puntillosos, diremos que *Tekken 4* viene con la opción de 60 Hz, para que luego no os quejéis de que en Europa los luchadores se mueven más despacio. Incluso hay una opción para televisores de alta definición, pero no muchos tenemos esa tecnología, ¿verdad?

Vamos a por los personajes. Como era de suponer, hay caras nuevas y caras viejas que hacen un total de más de 20 luchadores. Jin y Heihachi son los conocidos y, Christie Monteiro, una brasileña de armas tomar y Craig Marduk, una bestia de la lucha libre, son algunos de los muchos que te quedan por conocer. Suponemos que no hace falta decir que cada personaje tiene su propia forma de luchar, eso es algo lógico y que todo el mundo espera.

A nivel técnico, *Tekken 4* ha subido mucho el listón respecto a sus predecesores. Las texturas son soberbias, el modelado de los personajes preciso y detallado y la velocidad a la que se mueve todo es pasmosa. ¡Esto sí es un *Tekken* como dios manda para PlayStation 2!

Aunque es una serie que no ha perdido su espíritu pese a los años que arrastra ya. Los combates no consisten en un aporreo demencial del dual shock. En *Tekken 4* siempre es mejor pensar antes que actuar y si no nos crees, prueba a jugarlo y sabrás lo que es bueno... ●

«Esto sí es un *Tekken* como dios manda para PlayStation 2»

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 9
Suavidad hecha realidad

JUGABILIDAD 10
Es Tekken, por dios...

ADICTIVIDAD 10
¡Qué es Tekken, demonios!

CONCLUSIÓN
Por fin el *Tekken* que se merecía una consola como PlayStation 2



CARACTERÍSTICAS • **Mas de 20 personajes • Escenarios completamente 3D (¡por fin!) • Varios modos de juego,incluidos**

Terror 100%

¡Miedo?..no sabrás lo que es el miedo hasta
que no tengas el juego

Project ZERO



Nunca el miedo fue tan real

de los creadores de DEAD OR ALIVE

disponible en septiembre 2002



Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Estado en el que quedó **Javier Lourido** al terminar la sección de este mes



EL SEÑOR DE LOS ESCRITOS (y II)

TEMA 2:
El presidente de la firma informática Oracle dijo una vez que los actuales ordenadores PC no se aprovechan al máximo por el gran público, y que en este sentido los futuros ordenadores serán un módulo sencillo de consola + lector de DVD, descargando (previo pago de alquiler y gastos del servidor) las herramientas y/o aplicaciones de hardware y software virtual, por un tiempo determinado, según el uso que se le quiera dar a la unidad PC.

Por otra parte, según la revista Micromanía, la verdadera batalla entre fabricantes y desarrolladores de hardware y software para videoconsolas empezará no ahora con las actuales de 128 bits, sino una generación más adelante, con máquinas de 256 bits, más enfocadas a las funciones de una plataforma multimedia que a la ejecución de videojuegos.

PREGUNTAS:

1. ¿Las consolas actuales son un nuevo tipo de ordenador PC, de poca capacidad y bajo coste proporcional, con funciones básicas? ¿Por qué la arquitectura de hardware interna de un ordenador PC no permite la ejecución de juegos de tipo arcade con la misma soltura que las videoconsolas o los antiguos ordenadores de 8 bits, a pesar de la brutal superioridad que imponen hoy los procesadores de 32 y 64 bits?
2. Si los PC son mejores plataformas para la ejecución de juegos que las consolas, por muchas razones a argumentar (según afirmaba Micromanía este mismo año), y si los juegos para recreativa se programan desde ordenadores PC domésticos o parecidos, ¿por qué existen entonces estos dos formatos? Más teniendo en cuenta que las diferencias entre videoconsolas y PCs son prácticamente inexistentes en la actualidad, y que las pocas que hay se mantendrán por poco tiempo (...) ¿El PC ofrece mayor calidad gráfica y sonora que cualquier consola porque se amplía cada dos por tres con hardware de nueva generación, programas de optimización y nuevos sistemas operativos, mientras que la consola siempre es un sistema estático?
3. El usuario de PC argumenta que siempre que sale una nueva consola más avanzada aparecen poco después programas que emulan su funcionamiento y el de sus juegos, en forma de ROMs jugables. ¿Merece la pena comprar hoy una videoconsola, así como juegos con los que alimentarla, teniendo en cuenta su elevado precio proporcional (superior a un CD de música)? ¿Por qué? ¿Qué argumentos hay a su favor?

TEMA 3:
Acerca de SNK...
PREGUNTAS:

4. ¿SNK resurgirá ahora como productora de juegos en Corea, abandonando su sede en Osaka? ¿Por qué? La nueva compañía SNK NeoGeo parece estar formada por un conglomerado de otras pequeñas compañías que se han ido agregando a Playmore (su antiguo grupo de programación Brezza, Noise Factory, Eolith...), dirigidas por Playmore desde Japón y con sede central en Corea, a diferencia de la antigua SNK, que parecía un sólido bloque empresarial y tenía sede en Osaka. Curioso, ¿no?
5. La nueva empresa SNK NeoGeo, ¿volverá a ser la misma que era antes o ya no tendrá el carisma y buen hacer que caracterizó a su predecesora en Japón? ¿Por qué?

Por mi parte quedo muy agradecido por toda su ayuda y esfuerzo, y por el tiempo que puedan y deseen emplear en leer esta carta de consulta. Aprovecho las circunstancias que me han llevado a escribir para enviarles a todos ustedes un cordial saludo. A la espera de noticias suyas, en lo posible, se despide y cierra esta carta,

David Escobar Martín
Ogíjares (Granada)

¡Hombre, tú por aquí!...

1, 2 y 3. Veamos: eso de que los ordenadores están irremediablemente destinados a entenderse con la red de redes suena bastante... lógico. No ya porque lo diga el presidente de Oracle, sino porque a medida que se vaya implantando la banda ancha el «pay per use» se irá convirtiendo en una alternativa razonable a la piratería y al uso ocasional de montañas de paquetes de software que a día de hoy cuestan una burrada (algo así como el servicio que prestan las plataformas de televisión digital desde hace algún tiempo).

Ahora bien, lo que no tenemos tan claro es lo de que las futuras consolas de 256 bits vayan a estar más enfocadas al mundo multimedia que a la ejecución de videojuegos. ¿Por qué habría de ser así? ¿Acaso jugar no resulta una finalidad lo bastante loable por sí misma? Puede que se acerquen al «multimedia» (vaya expresión más caduca) y lo utilicen como medio en la búsqueda de nuevas experiencias, pero de ahí a tratarlo como una finalidad hay un abismo. Interactuar con el sonido en juegos musicales, recoger el movimiento del cuerpo con una cámara, comunicarse con voz en el juego online... ese tipo de cosas. Las consolas actuales, las que están por llegar y posiblemente las siguientes (necesitaríamos una bola de cristal del tamaño de Júpiter para asegurarlo) seguirán siendo máquinas distintas al PC, al menos en cuanto a filosofía y facilidad de uso se refiere.

¿Y por qué el PC, con la «brutal superioridad» de su hardware, es un inútil total para los arcades? Por dónde empezamos... El PC es una máquina muy compleja, mucho más que una consola. Su capacidad de expansión y polivalencia lo hacen útil para un montón de cosas, pero también lo convierten en el caldo de cultivo ideal para incompatibilidades variadas, conflictos de hardware, problemas con *drivers* y controladores, cuellos de botella en el flujo de datos... un auténtico follón. Para poner orden en todo eso se necesita un sistema operativo que consume muchos más recursos de los deseables (recursos que no acostumbran a ser tan «bru-

talmente superiores» a los de las consolas actuales), y si a eso le sumamos la pereza y comodidad de unos programadores que en lugar de depurar código se dedican a esperar la aparición de chips gráficos más potentes y a comprar licencias de motores gráficos ya existentes, el resultado es así de lamentable.

Vale, sí: prueba una GeForce 4 en un PC bien alimentado con sonido 5.1 y se te caerá el alma a los pies… ¡pero de lo poco que lo vas a disfrutar! Quitando juegos de estrategia y *shooters* en primera persona (tan variados ambos géneros como los granos de un saco de arroz), decantarse por el PC a la hora de jugar es masoquismo puro disfrazado de cifras y datos estúpidos. «El PC mola más porque tiene el triple de resolución y mueve 10 veces más polígonos que la PS2». Jo, jo. ¿Cuánto cuesta una máquina así? ¿Cuánto cuesta mantenerla? ¿Cuánto tiempo se pierde en configurarla? Y sobre todo, ¿cuánto se acaba divirtiendo uno realmente con ella? Aquí todos tenemos PCs decentillos y ninguno de ellos ha podido cargar todavía *GT3*, *ICO*, *Devil May Cry* o *Pro Evolution Soccer* (por más que intentamos doparlos y por poner sólo ejemplos de PS2). ¿Éstas son las mejores plataformas para la ejecución de juegos? Ja, ja…

Por otro lado, es cierto que puedes utilizar emuladores en lugar de comprar una consola… pero te quedarás calvo esperando el PC que necesitas para jugar en condiciones (eso si tienes el control pad adecuado y contando con que el emulador sea estable y no dé problemas). Además, puestos a bajarse ROMs e infringir la legalidad, ¿por qué no chipear la consola y dejarse de tonterías? Lo de los emuladores está bien para ataques de nostalgia, pero no son una alternativa razonable a los 250_ que puede costar una consola actualmente. Rayos, eso de enrollarse debe de ser contagioso…

4 y 5. Abreviando: Así es, SNK es ahora un batiburrillo de pequeños estudios de desarrollo que intentan mantener a flote una consola que se resiste a morir. Y si bien es cierto que por allá siguen saliendo novedades para NeoGeo (*Rage of the Dragons*, *Metal Slug 4*), las expresiones «sólido bloque empresarial» y «carisma y buen hacer» se nos antojan demasiado halagadoras para una compañía que acabó en la quiebra por no saber evolucionar y adaptarse a los tiempos modernos. Renovarse o morir, como dijo Loli Álvarez…

Venga, que hay gente esperando. Saludos y hasta otra (es un decir).

FUTURO GRIS

Hola, amigos (creo) de *PlayStation Magazine*. Os escribo porque a estas alturas de la vida de la querida gris uno se empieza a hacer preguntillas como:
1. ¿Le queda tanto futuro a la gris como a la pitonisa Lola presentando telediarios?
2. ¿Sacarán algún juego decente para PSone?
3. Entre estos juegos, ¿habrá alguna secuela interesante?
4. Además de bajar los precios de la consola, ¿bajarán los de los periféricos?
5. Y para terminar, ¿dónde está esa impresionante presentación del *Resident Evil* que nos mostráis en la demo? Porque en mi juego PAL no está, y es original.
Bueno, me despido. Desde Madrid para *PSMag*, informa un servidor. Fin de la transmisión. Por cierto, sois lo mejor de lo mejor…

Miguel Ángel Rodríguez
Internet

1. Ehm… no, no tanto. ¿Serías capaz de cambiar de cadena si llegara a hacerlo algún día?
2. Creemos y queremos creer que sí.
3. Eso ya nos parece más complicado.
4. Pudiera ser. Quién sabe.
5. Pues… ¿podrías ser algo más explícito? ¿La demo de qué número? Tal vez fuera la intro del *Director's Cut* (un remake del primer *Resident* con algunas cosillas extra), pero si quieres que revisemos toda la colección de cds para confirmarlo vas listo…

NO SÉ SI HAY QUE PONER TÍTULO A LA CARTA, PERO POR SI ACASO NO LO PONGO (POR VAGUERÍA Y ESAS COSAS)

Hola, me llamo Cerb, tengo 14 años (casi 15) y soy de Valencia. Os sigo desde la revista nº 25. Escribo porque me aburro, a lo mejor me contestáis y todo. Si queréis os hago peloteo, pero como no queréis… He observado que ya no hay «carta estrella», y que se dedica mucho más espacio que antes a las guías, dejando de lado los trucos. Está muy bien que pongáis en cada juego el mejor récord que hayáis registrado. Preguntas:
1. Esto pensando en comprarme la Play2, pero como eso de pensar lo llevo mal no sé si continuar pensando o actuar de una vez. ¿Qué me recomendáis?
2. ¿Tan malo fue el *TTT*? ¿Y vuestra directora? ¿Tan bueno es el primo del redactor jefe?
3. ¿Se pueden enviar los retos del *Libro PSMag de los Récords* por e-mail?
4. Mi primo y yo tenemos casi todos los *Final Fantasy*. ¿Me podríais explicar eso de que el 1 en Japón sea el 3 en Estados Unidos (o algo así)? También, de paso, me podríais dar la dirección de alguna web para la guía del *Mystic Quest*…
5. Vuestra revista no es sólo de España, está claro. Los periféricos caseros son ingleses, las demos también, y digo yo… ¿También tienen que soportar los de otros países las m&%$# de demos que dais cuando no hay buenos juegos?

PD: Un saludo para Miguel A. Izquierdo y para Félix Valle, sois mis héroes. De mayor quiero ser como vosotros.
PD2: Si a alguien le encanta la saga *FF* o quiere retarme a algún *Tony Hawk*, que me escriba a cerberoc@hotmail.com.

Cerb
Internet

Tío vago… Está bien, te ha sonado la flauta. Que haya o no «carta estrella» depende de lo inspirados que estéis cada mes, no vamos a forzar la sección. A veces estáis espesitos y no hay por dónde cogeros…
1. Ya vemos que lo llevas mal, ya. Deja de pensar y pasa a la acción, ¡dale, ahora que ha bajado de precio!
2. *TTT* no es que fuera tan malo, sino simplemente *tan poco distinto* de *Tekken 3*. Tuvimos que probarlo en varias PSone hasta convencernos de que necesitaba el Emotion Engine para funcionar… La *dire*, cuando está de buenas, es una versión mejorada de *Shin Ogremón Evil 2* en modo invencible. Y el primo de Joan es lo suficientemente bueno (intrépido, loco, insensato) como para pasarse por la redacción de vez en cuando y aún vivir para contarlo. *PSMag, fauna y flora*.
3. Ni de coña, que sois muy espabilados y se convertiría en un concurso de retoque de pantallas con Photoshop. Lo hacemos por vuestro bien, ya sabes.
4. Es un poco complicado, sí. Los tres primeros capítulos se editaron en Japón antes de que el original *Final Fantasy* llegara a los Estados Unidos (con este mismo nombre). Entonces salieron el cuarto, que pasó a ser *FF2* en el mercado americano, el quinto, que no cruzó el charco porque los yankees acababan de sacar el *Mystic Quest*, y el sexto, que se convirtió («lógicamente») en *FF3*. Fácil, ¿verdad? Puedes encontrar un par de guías para *MQ* en www.panoramafirm.com.pl/serwis/emu/snes_gfq.html, pero están en un inglés *que lo flipas*… En castellano va a ser difícil que encuentres alguna, *lo sorry*.
5. Claro que nuestra revista no es sólo de España, nunca lo hemos ocultado. La original es la edición inglesa, de donde siguen saliendo los cds de demos y alguna que otra sección menor (como las de periféricos caseros); pero todo lo demás es Producto Nacional Bruto. Los demás países también se conforman con lo que les echen, faltaría más.









Otros límites

Porque no todo en esta vida es jugar a «la Play»

NOVEDADES EN CINE

MINORITY REPORT

Director: Steven Spielberg
Intérpretes: Tom Cruise, Colin Farrel, Max Von Sydow
Estreno: 18 de octubre

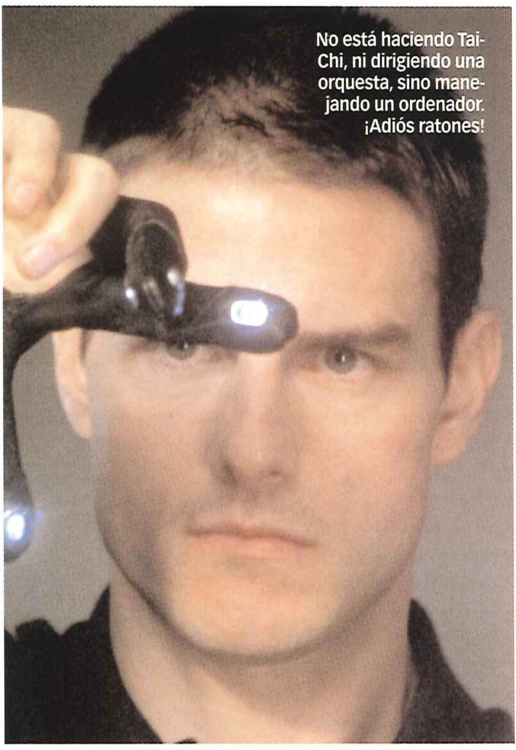
En el año 2054 no existe el crimen en Washington D.C. El futuro se puede predecir y los potenciales delincuentes son arrestados antes de que cometan el delito. En el seno de la unidad de élite Pre-Crimen todas las pruebas para condenar a alguien (desde imágenes alusivas al tiempo y al lugar hasta los nombres de la víctima y el asesino) son predichas por los Pre-Cogs, tres seres psíquicos cuyas visiones sobre los asesinatos nunca se han revelado fallidas. Nadie trabaja con más ahínco para Pre-Crimen que su principal baluarte, el jefe John Anderton (Tom Cruise). Destrozado por una trágica pérdida, Anderton cree ciegamente en un sistema que potencialmente podría evitar a miles de personas la tragedia por la que él ha pasado. Hasta que un día los Pre-Cogs predicen que él mismo matará a un hombre que no conoce 36 horas después...
Ésta es la inquietante trama de *Minority Report*, un *thriller* futurista que atrapa al espectador desde el primer momento con una tensión que va en aumento y que se mantiene hasta los últimos tres cuartos de hora, cuando empieza a caer en picado. Cuarenta y cinco minutos que culminan en un desenlace forzado que la película no merece, un final muy propio de Spielberg y que, por eso mismo, sólo a él –y a esa primera media hora– se le puede perdonar.
Aunque la representación del futuro en el que nos sumerge la película es obra del indiscutible talento creativo de Spielberg y del equipo de profesionales que han construido el Washington del año 2054 en el que transcurre la acción, fue otro quien lo imaginó. *Minority Report* se basa en un relato corto de Philip K. Dick publicado en 1956 en la revista *Fantastic Universe*. El ahora legendario autor de ciencia ficción e historias fantásticas escribió cientos de relatos en las décadas de los cincuenta y los sesenta, pero nunca tuvieron éxito comercial. Aunque murió antes de que se concluyera la primera película basada en una de sus obras –*Blade Runner*, de Ridley Scott– su fértil imaginación ha inspirado a generaciones de escritores y cineastas y ha planteado cuestiones vitales que continúan teniendo eco con el progreso de la sociedad y la tecnología.


Los robots-araña que identifican a las personas escaneando sus ojos te harán pasar un mal rato, casi tanto como el que pasa Anderton-Cruise.

LOS MIDAS DE HOLLYWOOD

Spielberg y Cruise llevaban tiempo deseando trabajar juntos. Fue Cruise quien descubrió el relato de Philip K. Dick y se lo mandó a Spielberg: había llegado el proyecto que ambos esperaban para acometerlo juntos. Pero tanto el uno como el otro tenían compromisos pendientes. Cruise estaba inmerso en el rodaje de *Eye Wide Shut* y tenía pendiente el de *Misión Imposible 2* y Spielberg estaba preparando *Inteligencia Artificial*. El largometraje se retrasó dos años.
Tratándose del primer trabajo juntos de las estrellas más rentables de Hollywood, no es de extrañar que *Minority Report* empezara a generar dinero incluso antes de su estreno con la venta de licencias. De hecho, *Minority Report* tiene escenas que parecen sacadas de un videojuego o, en este caso, realizadas para ser convertidas en videojuego. La puja por conseguir los derechos de la película para desarrollar y publicar software para todas las plataformas la ganó Activision. Aún no hemos tenido el placer de ver el juego, que se comercializará en noviembre, pero la experiencia nos dice que los videojuegos nacidos bajo el abrigo de licencias cinematográficas suelen ser un paquete. Esperemos que *Minority Report* sea una de las excepciones que confirman la regla. Te mantendremos informado.




No está haciendo Tai-Chi, ni dirigiendo una orquesta, sino manejando un ordenador. ¡Adiós ratones!

NOVEDADES EN VHS Y DVD

OCEAN'S ELEVEN

En alquiler y venta. VHS y DVD
Lanzamiento: 24 septiembre
Director: Steven Soderbergh
Intérpretes: George Clooney, Matt Damon, Andy Garcia, Brad Pitt, J. Roberts
Género: Acción y aventuras
Precio DVD: 24 € **Precio VHS:** 18 €

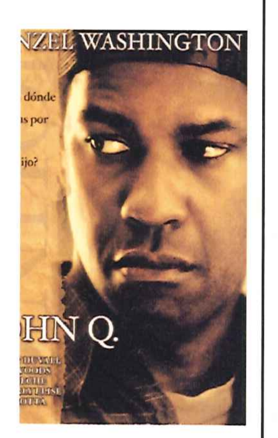
Danny Ocean (Clooney) sale de la cárcel en libertad condicional tras pasar cinco años entre rejas. Lejos de cambiar de vida, planea el robo de las cámaras blindadas de los tres casinos más populares de Las Vegas, cuyas cajas están interconectadas entre sí y protegidas por 200 pies de tierra. Consciente de la dificultad del atraco, Ocean se rodeará de los mejores profesionales del hurto.

Tras sus previos triunfos artísticos con *Erin Brokovich* y *Traffic*, que demostraron su talento como autor en dos diferentes maneras de enfoque cinematográfico, Soderbergh realiza un aceptable *remake* de la simpática *La cuadrilla de los once*, protagonizado por el «rat pack», clan liderado por el cantante y actor Frank Sinatra.

VEREDICTO: **Sano entretenimiento, aura sofisticada y los clásicos y característicos elementos de este subgénero cinematográfico ensamblados con habilidad. Y con el innegable atractivo y talento de un buen puñado de las estrellas más rutilantes de Hollywood.**



JOHN Q.

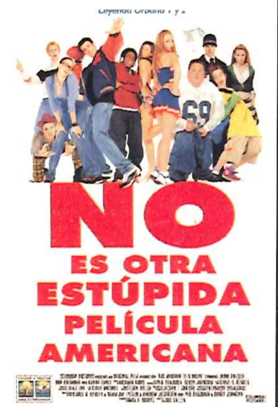


En alquiler VHS y DVD. A la venta sólo DVD
Lanzamiento: 24 septiembre
Director: Nick Cassavetes
Intérpretes: Denzel Washington, Robert Duvall, James Woods
Género: Drama
Precio DVD: 24 €

Jonh Quincy es un hombre normal cuyo hijo de nueve años cae repentinamente enfermo. Necesita urgentemente un transplante de corazón pero el seguro médico no cubre el coste de la operación y la ayuda alternativa del gobierno no está disponible. Desesperado ante la idea de perder a su hijo por falta de medios económicos, Jonh Q. Opta por una medida extrema y terrible: tomar el hospital como rehén y negociar la vida de su hijo a cambio de la de los que se encuentran en su interior, incluida la suya.

VEREDICTO: ***John Q* es una buena muestra de cómo el cine hollywoodense puede transformar una idea interesante en un producto adocenado, cómo un cuestionamiento hacia el sistema de salud norteamericano puede derivar en una nueva versión de *Duro de matar* (John McTiernan, 1988).**

NO ES OTRA ESTÚPIDA PELÍCULA AMERICANA

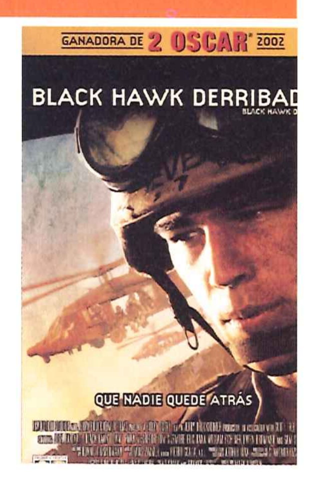


En alquiler VHS y DVD. A la venta sólo DVD
Lanzamiento: Disponible
Director: Joel Gallen
Intérpretes: Jamie Pressly, Mia Kirshner, Randy Quaid
Género: Comedia
Precio DVD: 24 €

Nuevo título del denominado género de *teenegers*, tan en alza en la actualidad. ¿El argumento? Pues como el de todas estas películas: un instituto norteamericano, chicos y chicas obsesionados con el sexo, *gags* escatológicos y surrealistas, música de moda como telón de fondo y alguna que otra parodia.

VEREDICTO: **Sí es otra estúpida película americana**

BLACK HAWK DERRIBADO

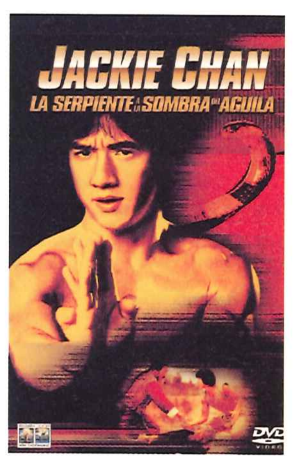


En alquiler VHS y DVD. A la venta sólo DVD
Lanzamiento: Disponible
Director: Ridley Scott
Intérpretes: Josh Hartnett, Ewan McGregor
Género: Bélica
Precio DVD: 24 €

Basada en hechos reales, *Black Hawk derribado* narra los acontecimientos ocurridos en 1993 durante la guerra civil en Somalia, cuando un grupo de soldados del ejército norteamericano penetró en un barrio de Mogadiscio, sufriendo el mayor castigo desde la Guerra de Vietnam. Dos helicópteros Black Hawk fueron destruidos y 18 soldados murieron (además de otros 600 habitantes de la capital somalí). Y no hay mucho más que contar, éste es el hecho único sobre el que gira toda la película.

VEREDICTO: **El director de filmes como *Gladiator*, *Hannibal*, *Blade Runner* o *Alien* podría haber realizado un documental en lugar de una película, tal es la oquedad de los personajes, simples apoyos narrativos. La ausencia de historia se suple con tiros a mansalva, hazañas bélicas sin respiro y litros de sangre. Aún así, Scott deja en algunas escenas muestras de su calidad porque, como dice el refrán, «quien tuvo retuvo»**

LA SERPIENTE A LA SOMBRA DEL ÁGUILA



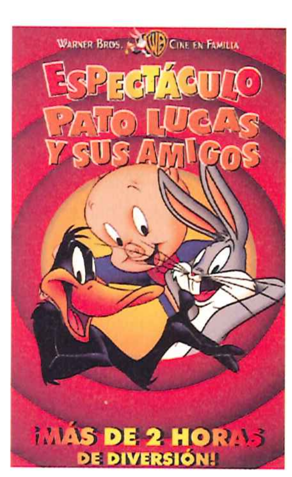
A la venta sólo DVD
Lanzamiento: Disponible
Director: Yuen Woo Ping
Intérpretes: Jackie Chan, Yuen Hsiao Tieng
Género: Artes marciales
Precio DVD: 24 € **Sonido mono**

Historia acerca de la supremacía entre clanes de artes marciales con estilos diferentes y, por encima de todo, fines diferentes.

Una obra maestra de la comedia de Kung-Fu. Esta película fue la primera en presentar la mezcla de acción y artes marciales que marcaría el comienzo de la colaboración de Jackie Chan y el admirado Yuen Woo Ping, coreógrafo de las escenas de acción de *The Matrix* y *Tigre y dragón*.

VEREDICTO: **Los amantes del género y los seguidores de Jackie Chan agradecerán la edición de este clásico de 1978**

ESPECTÁCULO: PATO LUCAS Y SUS AMIGOS



A la venta. Sólo VHS
Lanzamiento: Disponible
Género: Infantil
Precio: No disponible

El Pato Lucas es el personaje más gruñón de los Looney Tunes y uno de los más conocidos. Esta cinta reúne el largometraje *El Pato Lucas en la Isla Fantástica* y *Espectáculo Pato Lucas y sus amigos*.

VEREDICTO: **Todo un clásico de los dibujos animados que encantará a los más pequeños de la casa y que disfrutarán los mayores más nostálgicos.**

Test de verano
Los resultados

Estamos sorprendidos, impresionados, sobresaltados, acongojados, *aturullados* –como dice J. Lourido–, y hasta asustados por la cantidad de cartas que han llegado a nuestra redacción respondiendo a nuestro test del verano. Más que nada, porque no os imagináis lo que significa corregir un test tras otro a diario... Los resultados han sido bastante buenos, pero... eso no significa que nos hayáis demostrado todo lo que sabéis, je, je. El conocimiento, queridos amiguitos, es como un pozo sin fondo... nunca se acaba. Siempre hay que aprender más. Es por eso –y porque sabemos que muchos de vosotros todavía nos podéis demostrar MÁS– que en la redacción de *PSMag* hemos decidido continuar publicando tests. No serán mensuales, pero permaneced atentos, ya os avisaremos. No los busquéis, ellos os encontrarán, como El Equipo A.
Y cuidadín, porque cada vez serán más complicadillos... ya hemos visto que con vosotros hay que jugar *en serio*. Hmmm...

Y LAS RESPUESTAS CORRECTAS SON..

NIVEL BÁSICO	NIVEL MEDIO	MEGANIVEL
1. C	1. C	1. C
2. B	2. D	2. C
3. D	3. C	3. D
4. A	4. C	4. D
5. D	5. C	5. C
6. B	6. B	6. C
7. D	7. C	7. C
8. C	8. B	8. A
9. D	9. C	9. B
10. A	10. A	10. C

PARA SABER QUÉ NOTA TENÉIS, ECHAD UN VISTAZO A LA TABLA.

Más de 15 respuestas correctas............	Aprobado *justito*
15-20 respuestas correctas..................	Aprobado
20-25 respuestas correctas..................	Notable
25-28 respuestas correctas..................	Sobresaliente
29-30 respuestas correctas..................	Matrícula de *Jugón*

Y EL PREMIO ES PARA...

Antonio Villar Preto, Sagunto (Valencia)
Patricia Díaz López, Málaga
Beatriz Gándara Torre, Santander

Hemos querido incluir las mejores notas... aquí las tenéis. Por cierto, no nos han escrito muchas chicas, pero la mayoría de las que lo han hecho figuran en estas dos listas... Vamos, que a porcentaje os aplastan.

SOBRESALIENTE 25-28/30

Katy Torralba Oliver, Valencia
Verónica Cottinella Cañadas, El Molar (Madrid)
Olga Piqueras Saez, Valencia
Alberto Muñoz Moral, Madrid
Jaime Pérez Sempere, Madrid
Alfonso Barrios García, Mahó (Menorca)
Javier López López, Orense
Roberto Martínez Llanos, Boecillo (Valladolid)
Bernard Munslow Vilar, Fraga (Huesca)
Miguel Vilageliú García, Pontevedra
Pablo Sánchez de Rojas, Madrid
Albert Filella Martorell, Tarragona
Javier Del Moral Rodríguez, Alberite (La Rioja)
Oscar Tejero Antón, Laguna de Duero (Madrid)
Carla Salvador Tato, Salamanca
Luís Ángel Bonafan Moreno, Viana (Navarra)
Carlos A. Sánchez León, Alvarado (Badajoz)
Francisco Peral quintana, Santander (Guipúzkoa)
Néstor Ibarrondo, Gernika (Bizkaia)
Alejandro Vázquez Galván, Sevilla
Fernando García Farré, Móstoles (Madrid)
Julián Zaragoza Bellotti, Valencia
Paloma Domingo Rama, Almàssera (Valencia)
Adrián Rodríguez Becerra, Cerceda (A Coruña)
Jorge Argelaga Escursa, Barcelona

MATRÍCULA DE JUGÓN 29-30/30

Miguel Ángel Izquierdo, Andújar (Jaén),
Jesús Ávila González, Málaga
Alejandro Arroyo Portales, Palma de Mallorca
Roberto Carlos Moreno Pérez, Granada
Cèlia Martorell Sanchis, Picassent (Valencia)
Antonio Villar Preto, Sagunto (Valencia)
Patricia Díaz López, Málaga
Beatriz Gándara Torre, Santander
Miguel Angel Castilla Álvarez, valverde del Camino (Huelva)
Daniel Bornez Martínez, San Andrés del Rabanedo (León)
Alberto Álvarez Gubianes, Logroño (La Rioja)
Aarón García Sanpedro, Catarroja (Valencia)

SELECCIÓN DE LAS RESPUESTAS MÁS DISPARATADAS RECIBIDAS

● Rayman no tiene orejas
¿Pero cómo que no tiene orejas? ¡Tiene las orejas más grandes de todos los personajes que hayan pasado por un videojuego! ¡A ver si aprendemos a jugar con los ojos abiertos!

● Maximo no lleva calzoncillos
¿Qué? ¡Máximo es un juego de aventuras, no una peli de esas que pasan por el Canal+ un viernes por la noche!

● Maximo lleva calzoncillos largos y blancos, como los del oeste
¿Mmm? Lo hemos dicho antes, hay que jugar con los ojos abiertos...

● Winning eleven en japón se titula Nakatomi No Punh Hai
¿Pero es que nadie ha visto la película "La Jungla de Cristal"? Pues el edificio que secuestran los terroristas se llama Nakatomi. De ahí salió el nombre que nos inventamos como respuesta...

● Silent Hill significa: Hill el silencioso
A ver, si Hill fuera un nombre propio, la respuesta estaría bien, pero no, Hill significa colina... A ver si aprendemos un poco más de inglés, ¡que ya toca!

● Rivaldo, Ronaldo y Batistuta compartieron una tarde con PSMag analizando juegos de fútbol
*¿Os fijasteis **de verdad** en la pregunta? ¡Decía: ¿Qué jugadores del REAL MADRID compartieron una tarde con nosotros? ¿Desde cuando Batistuta está en el Madrid? ¿Y Rivaldo?*



ROUND 2

FIGHT

La vida es pura lucha.

Entrénate con Tekken™ 4.

PlayStation 2

EL OTRO LADO

es.playstation.com

namco

Libera adrenalina y siente la fuerza con nuestros imprescindibles mapas



DELTA FORCE: URBAN WARFARE

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
UZIS A TUTIPLÉN ☑ UNA PERSONALIDAD EXPLOSIVA ☑
MUCHO SIGILO ☑ UN PLUMERO ☒

Selección de nivel

Lectura del radar
Siempre un paso delante del enemigo

En la parte superior derecha de la pantalla verás un estupendo mapa radar. Indica tu posición en el mapa, además de tu campo de visión. Pero lo más importante es que destaca las posiciones enemigas con puntos rojos. Si no lo pierdes de vista no sufrirás sorpresas desagradables, ya que los movimientos enemigos se ven a la perfección. Si acudes al mapa GPS (mantén pulsado L1), puedes ver la localización de tus objetivos mediante un cuadro blanco. Si no estás seguro de la localización exacta de un enemigo cercano, pulsa ↑ en la cruceta para activar la visión infrarroja que detecta el calor del cuerpo y que incluso te permite ver el calor a través de las paredes. Si te cubres las espaldas y abres bien los ojos, podrás sacar buen provecho de esta ayuda y pasar de presa a cazador.



Inclínate ante mí
Respeta estas reglas

Si un terrorista aguarda tras una esquina, o estás atrapado por el fuego enemigo, no irrumpas a saco arma en mano si no quieres acabar como un coladero. La clave está en el sigilo. La mejor táctica para matar con presteza sin sufrir daños consiste en inclinarse. Pégate contra la pared de modo que encares al enemigo pero no entres en su campo de visión. Mantén pulsado L1 y pulsa L2 o R2 para inclinarte en la dirección adecuada. Aunque tú veas claramente a tu objetivo, él no podrá verte a ti, siempre y cuando estuvieras fuera de su alcance al iniciar el movimiento. Una vez en tu punto de mira, liquídalo con un certero disparo en el entrecejo.



Acción explosiva
¡Al ataqueeer!



Aunque se trata de armas totalmente inútiles en el fragor de un tiroteo, la plantada de explosivos va de perlas para escapar sano y salvo de una situación de riesgo. Si te persigue una banda o descubres una serie de emboscadas por la retaguardia, planta unas cuantas minas o maletines explosivos y deja que el enemigo dé de bruces con la sorpresa. ¡Seguro que salvarás el pellejo en más de una ocasión gracias a los explosivos!
Si para escapar de un nivel tienes que volver sobre tus pasos, planta unas cuantas cargas C4. De este modo, en tu regreso, la horda inevitable de chicos malos se lo pensará dos veces. Para plantar cargas C4, pulsa SELECT y abre el menú de explosivos. Para elegir la carga C4 pulsa ⊗, y L1 para plantarla. Repite dichos movimientos con el detonador, que debes colocar cerca de la carga. A continuación pulsa ⊗ y destaca tus cargas C4 una vez plantadas. Pulsa los botones correspondientes para hacerlas estallar cuando lo creas conveniente.





Galería de tiro
Afina la puntería



Una vez completado el juego, recibirás como premio el nivel de la Galería de Tiro. Aquí puedes practicar con cualquier arma del juego contra objetivos móviles.

Nivel Uno: Almacén

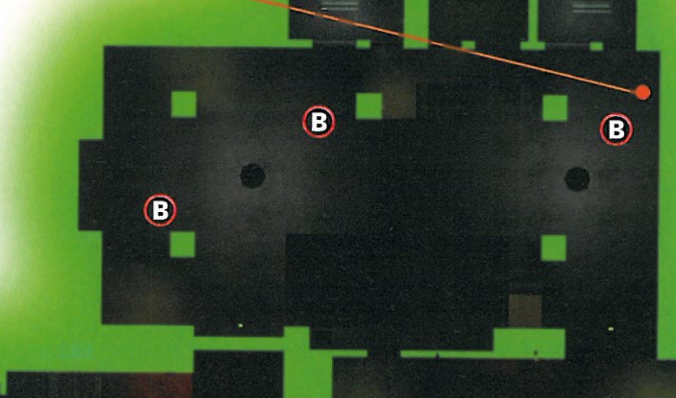
En este almacén guardan algo más que cajas. Sólo los sigilosos sobrevivirán

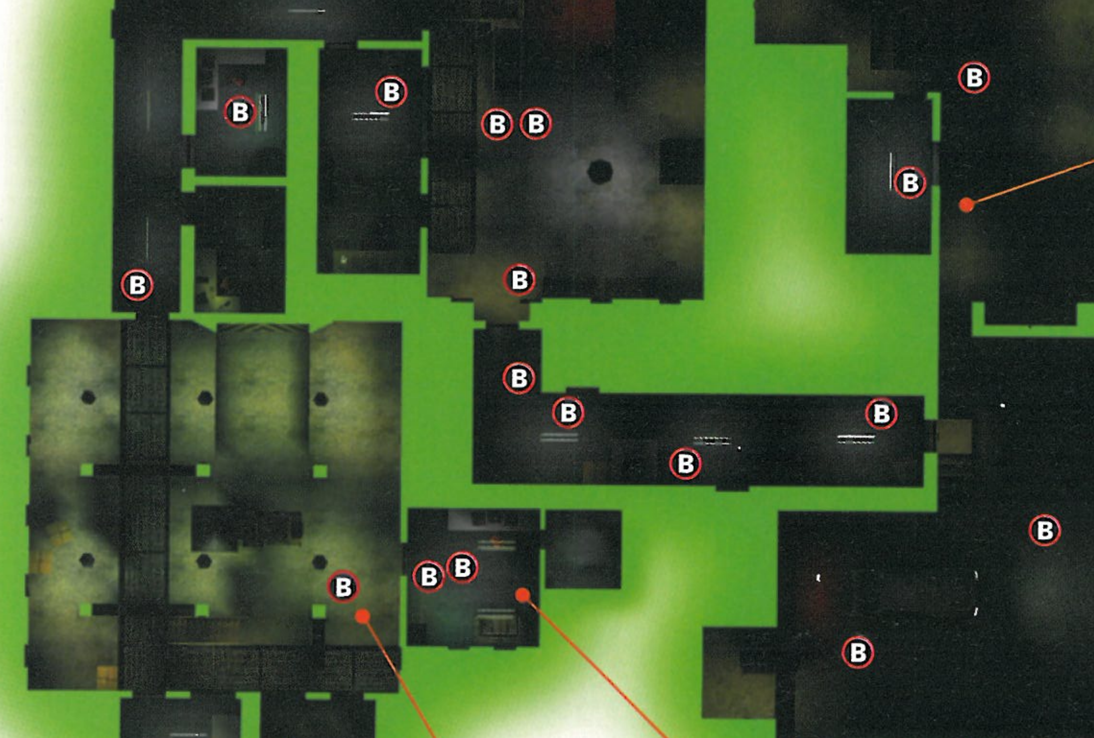
Cuarto objetivo

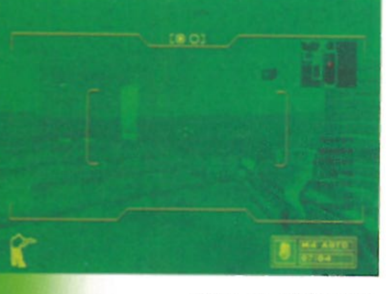
Cuando te acerques a Stanton cargarás de forma automática una granada de gas lacrimógeno en tu M4. Dispones de cuatro granadas, de modo que te resultará fácil disparar una en dirección a Stanton. Procura no dispararle con otra arma si no quieres chafar la misión. Tienes que capturarlo vivo sea como sea.





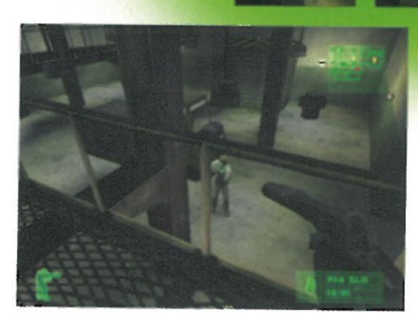






Tercer objetivo

Cuando hayas acabado con los dos terroristas de esta sala, planta una carga C4 y un detonador en la caja de fusibles. Retírate una distancia segura y detona la carga, que cortará la luz. Cambia a visión nocturna antes de salir de la sala para poder ver al enemigo en la oscuridad.



Primer objetivo

Liquida al primer guardián sin alertar al enemigo de tu posición. Lleva la Llave-tarjeta A que necesitarás para salir de esta sala

Segundo objetivo

Si has examinado los cadáveres de todos los guardias que has matado, ya tendrás en tu poder la Tarjeta B. Empléala para entrar en esta sala que contiene granadas, munición y un botiquín. Procura acabar con la videocámara de la sala contigua cuando entres si no quieres que suene la alarma



Nivel Dos: Barco contenedor

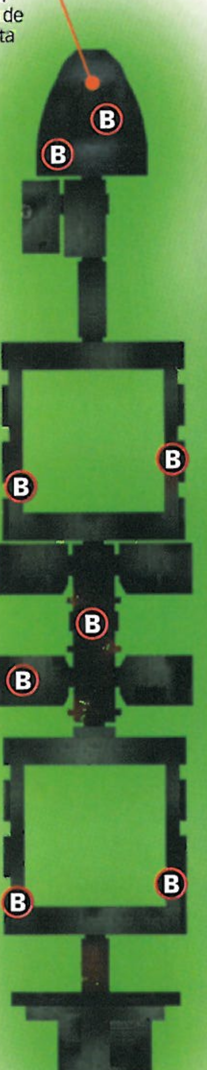
Llega la hora de afinar la puntería para acabar con los malos

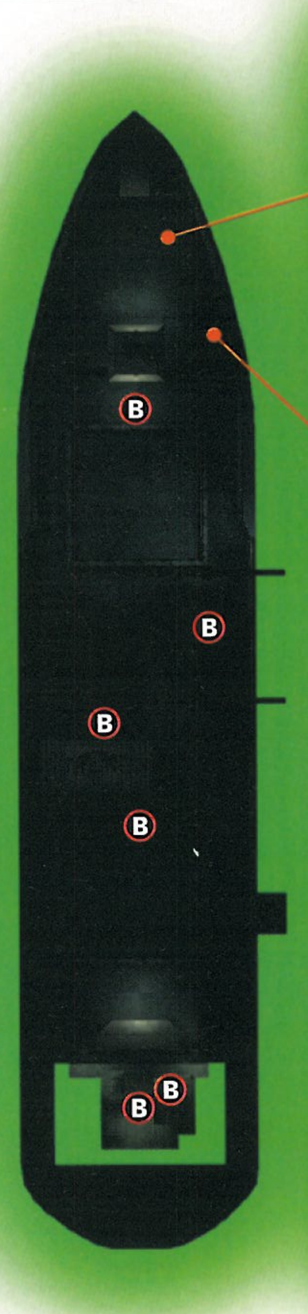


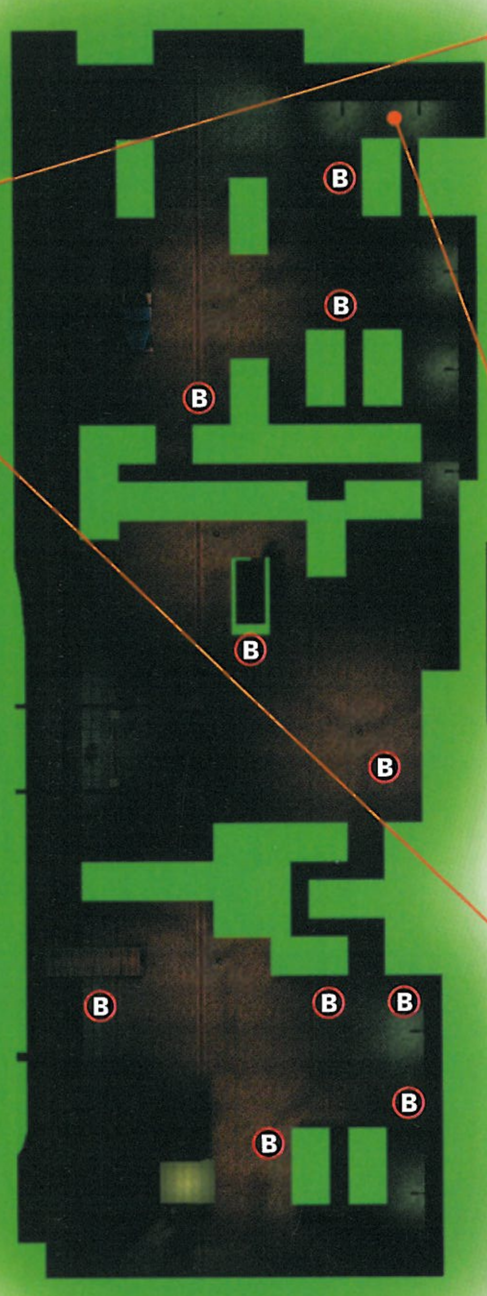


Tercer objetivo

Una vez recogido el contenido de la maleta puede que creas que ya estás a salvo. Te equivocas. Llegan refuerzos, y te perseguirán en cuanto intentes escapar. Saca provecho de los pasillos del barco y planta explosivos para eliminar la amenaza terrorista







Primer objetivo

En la primera parte de la misión tendrás que confiar en el rifle de francotirador para liquidar a los centinelas de la cubierta superior. Actúa con rapidez, ya que los guardias dispararán en cuanto te vean. Ve de derecha a izquierda y liquida a cada enemigo con un disparo en el entrecejo

Segundo objetivo

Dispara a los guardianes de esta zona con la pistola con silenciador. Patrullan por toda la zona, pero no te detectarán si arrastras sus cuerpos y los ocultas en huecos y rincones oscuros



Cuarto objetivo

Para escapar del barco debes dirigirte a la parte frontal de la cubierta superior. Hay varios terroristas sobre la cubierta, y puede que no te queden energías suficientes para soportar más balazos. Lo mejor que puedes hacer para llegar al punto de recogida es correr como un loco y dar esquinazo a tus perseguidores

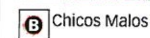


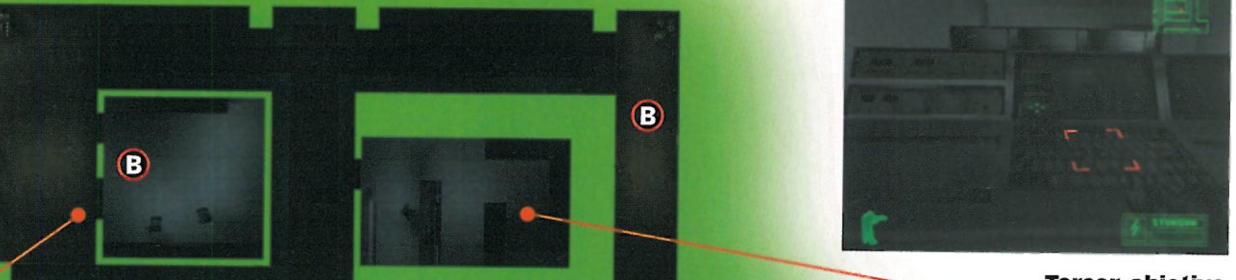


Nivel Tres: Banco suizo

No se precisan soldados ruidosos

LEYENDA


B Chicos Malos



Tercer objetivo

Emplea el decodificador para acceder a los archivos del ordenador que necesitas. En este punto los guardias harán sonar la voz de alarma, así que cuidado con su mayor movilidad. Si puedes acercarte a alguno por detrás, noquéalo con tu pistola aturdidora y arrastra el cuerpo hasta una sala

Segundo objetivo

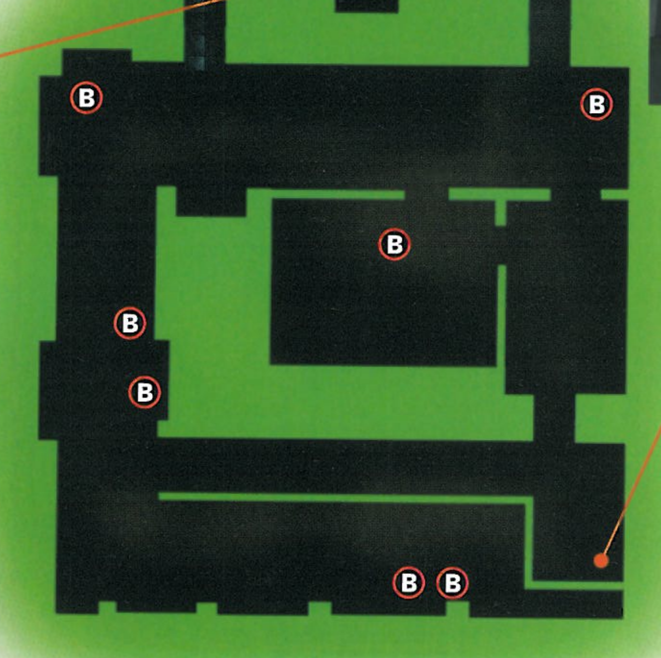
Agáchate para pasar por la ventana sin ser visto. Utiliza el decodificador en la caja de control de la cámara de seguridad para desactivar las cámaras durante un rato. Pero no te arrastres durante todo el nivel, ya que irás demasiado despacio y te detectarán



Primer objetivo

Hay vigilantes patrullando en esta zona, y no puedes matarlos (son civiles). Estudia su patrón de movimiento y procura pasar desapercibido si no quieres fastidiarla





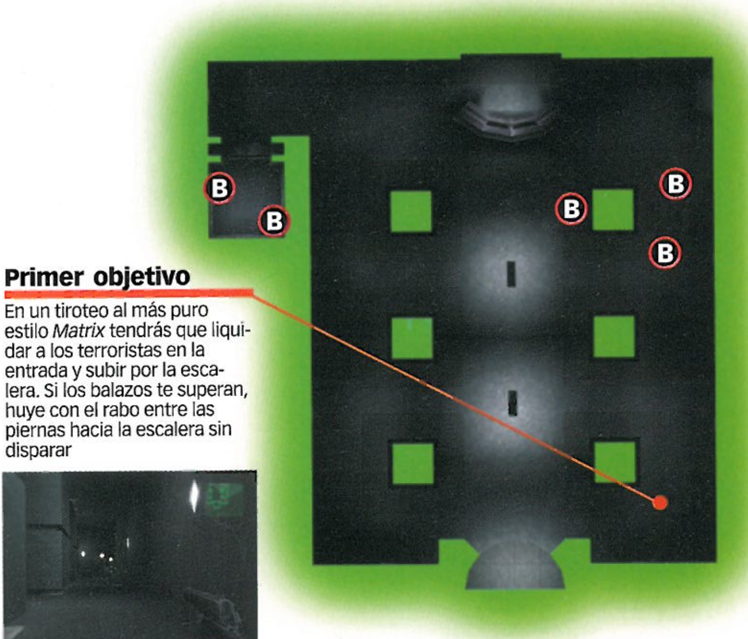
Cuarto objetivo

Mata a todos los vigilantes de esta zona, avanza por el pasillo y entra en la sala que hay al final. Recoge munición y permanece en la sala hasta que lleguen refuerzos. Mientras tanto, repele los ataques enemigos. No persigas a nadie. Si lo haces, te superarán en número

Nivel Cuatro: Edificio de oficinas

Protege a Petrov y castiga a los malos

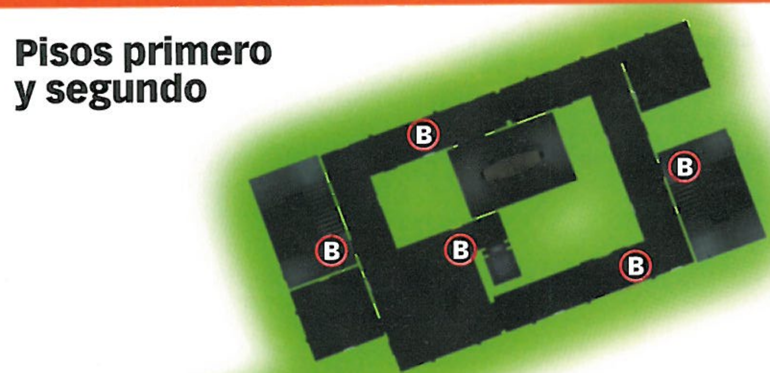
Planta baja

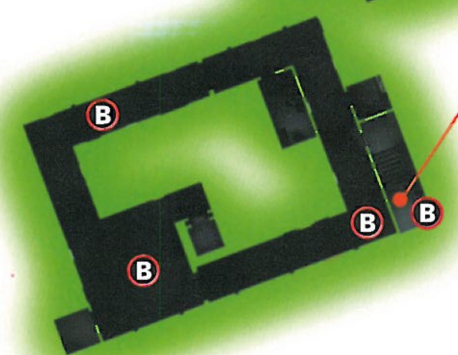


Primer objetivo

En un tiroteo al más puro estilo *Matrix* tendrás que liquidar a los terroristas en la entrada y subir por la escalera. Si los balazos te superan, huye con el rabo entre las piernas hacia la escalera sin disparar

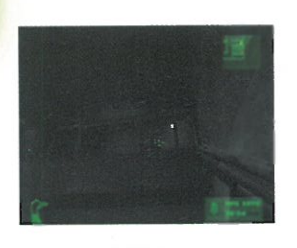
Pisos primero y segundo





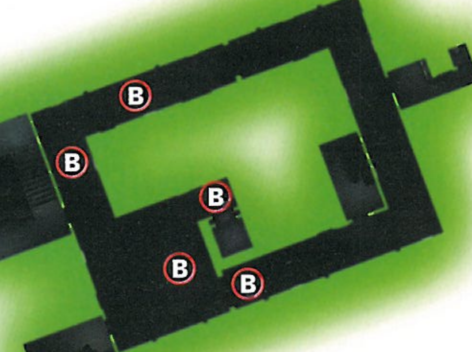
Segundo objetivo

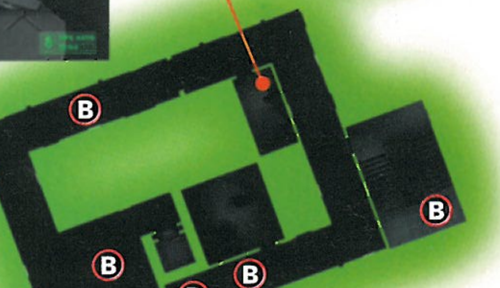
Si subes por esta escalera tragarás plomo. Agáchate al pie de la escalera e inclínate hacia el terrorista. Liquídalo con un tiro en la cabeza o, si andas escaso de munición, lanza una granada





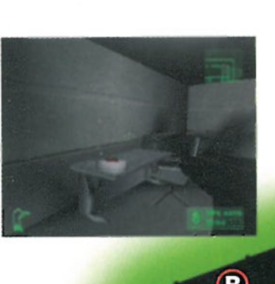
Pisos tercero y cuarto



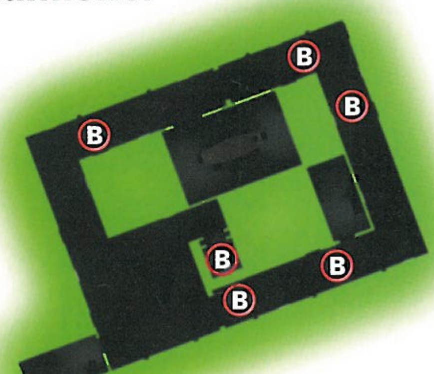


Tercer objetivo

Pasa por todas las salas de este nivel. Algunas puertas no se abren, pero otras sí. Si tienes suerte, puede que encuentres algún botiquín



Quinto piso y aparcamiento



Cuarto objetivo

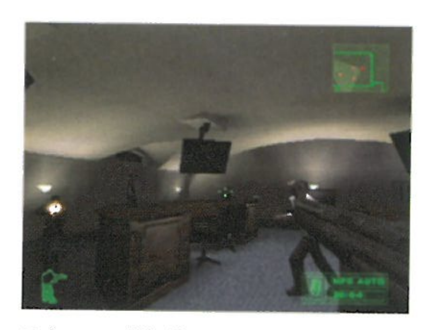
Petrov debe sobrevivir, así que debes resguardarlo de posibles balazos. Te seguirá doquiera que vayas, así que no lo pierdas de vista y, si es necesario, haz de escudo humano para protegerlo



Nivel Cinco: Laboratorios bioquímicos

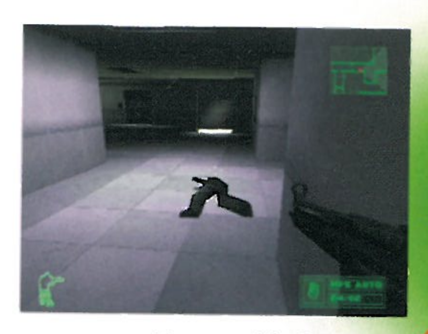
Acaba con la peligrosa infección





Primer objetivo

Mata a los dos vigilantes de esta sala y conduce al rehén al punto de recogida. Como entras en contacto con el rehén, acudirán más guardias a la sala para evitar la huida. Acaba con ellos y recoge el botiquín de la pared



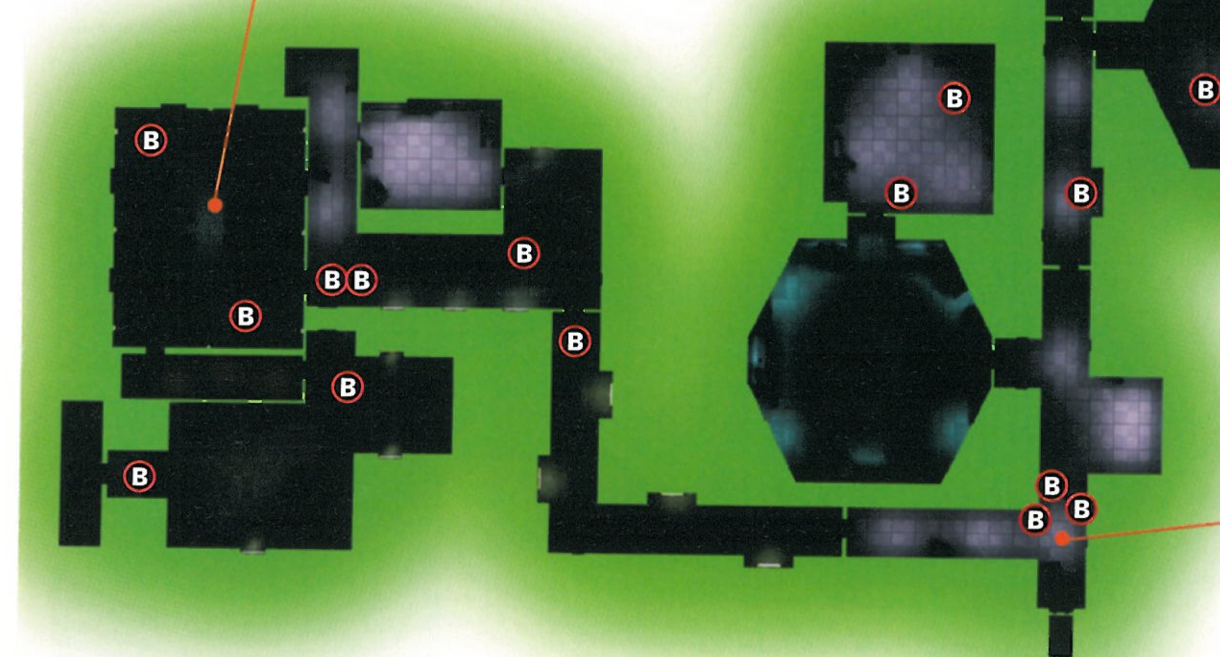
Tercer objetivo

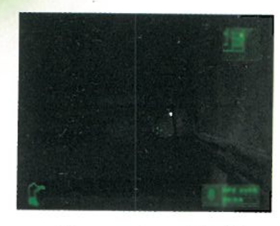
Uno de los vigilantes de esta sala tiene la Tarjeta A. Introdúcela en la puerta que hay en el pasillo adyacente y dirígete a la sala del fondo. Mata a los vigilantes y recoge la Tarjeta B



Cuarto objetivo

Utiliza la Tarjeta B para entrar en esta sala. Cuando rescates al rehén, misión cumplida





Segundo objetivo

Al doblar la esquina aguardan tres terroristas con el dedo en el gatillo. Para liquidarlos, lanza una granada hacia el final del pasillo y retírate hasta un lugar seguro

Nivel Seis: Sótano laboratorio

Vas a tener que ir muy rápido para desactivar la bomba del sótano



Tercer objetivo

La mejor forma de liquidar a los guardias consiste en lanzar una granada que los mate o los hiera. Corre hacia el punto de la explosión con el dedo en el gatillo

Segundo objetivo

Puedes recoger un botiquín. Si estás herido, empléalo a toda prisa, ya que los terroristas acudirán en un santiamén

Cuarto objetivo

No dispones de mucho tiempo para desactivar las bombas, así que actúa con rapidez. Cuando las desactives te atacarán terroristas desde todos los ángulos. Prepárate para unos intercambios de primera

Primer objetivo

Tu radar no funciona aquí, así que tendrás que confiar en tu vista de lince para descubrir a los terroristas. O también puedes estudiar nuestro mapa y aprenderte la localización de los guardianes y de la bomba

Nivel Siete: Fábrica química

Fórmula química: llena de plomo a los malos y dirígete a la sala de control









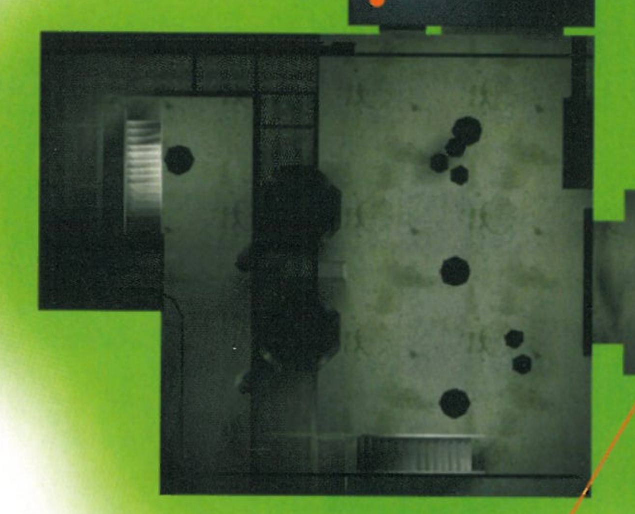


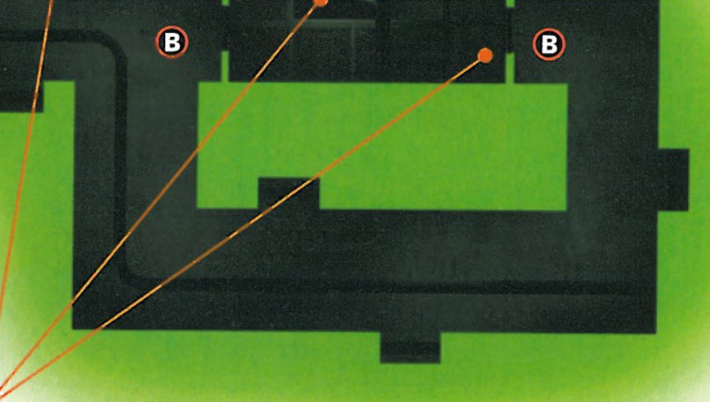
Primer objetivo

Entra en esta zona y colócate en la esquina, de modo que puedas ver a los enemigos en cuanto entren en la sala. Tendrás que girarte a toda prisa para enfrentarte a los ataques, y agacharte en la esquina para resultar menos visible

Cuarto objetivo

Si los terroristas destruyen la sala de control no cumplirás tu misión, de modo que debes colocarte fuera y repeler los ataques enemigos. Utiliza tu ametralladora M249: es muy efectiva contra ataques masivos

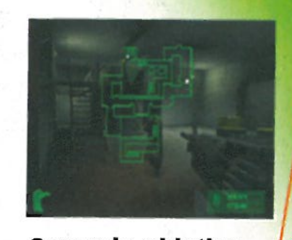






Tercer objetivo

Planta minas en los puntos de entrada de los terroristas después de cada horda de ataque. Cuando llegue la siguiente horda, la mayoría perecerá, y sólo tendrás que enfrentarte a los pocos que sobrevivan

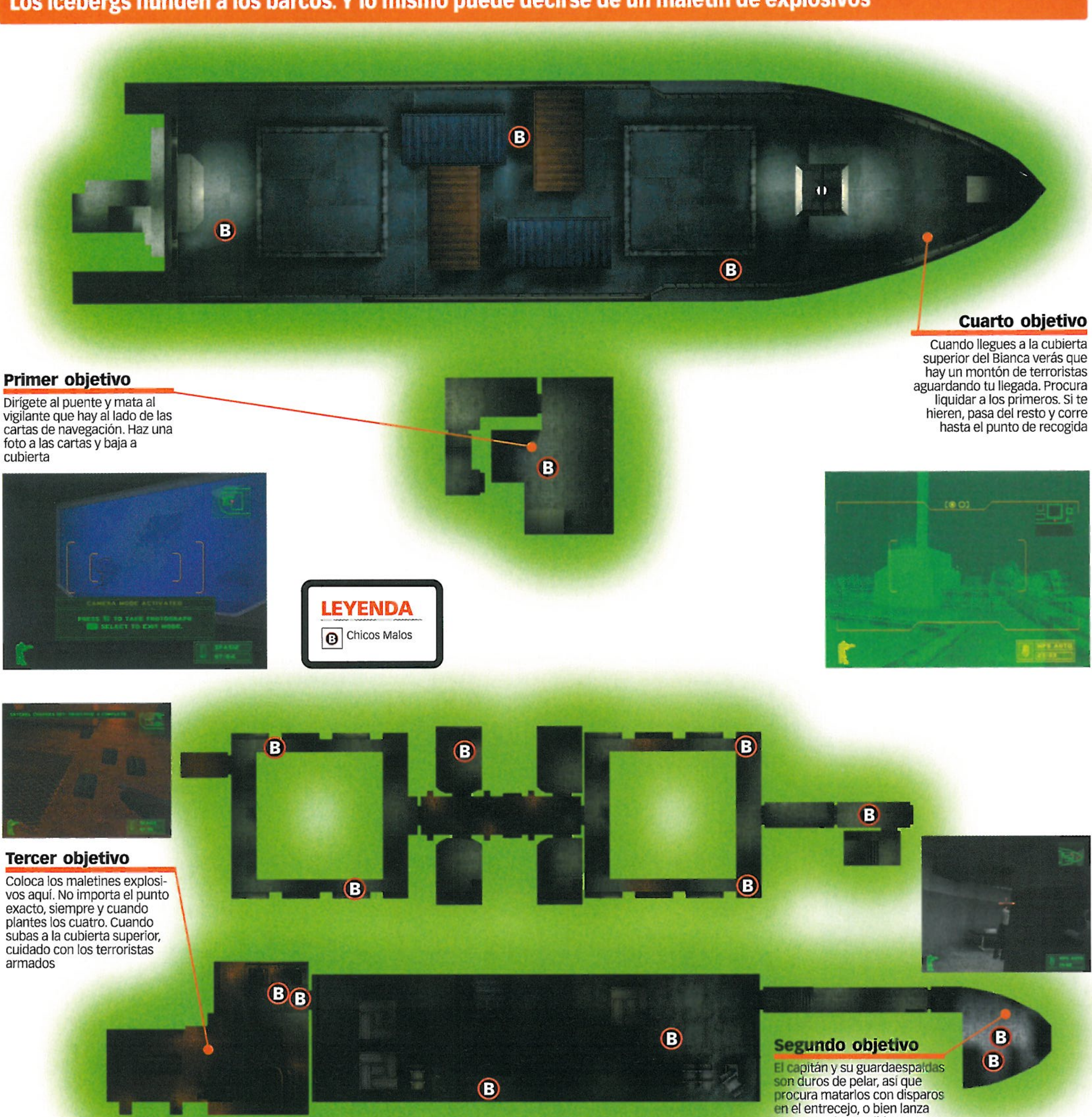


Segundo objetivo

Los terroristas atacan desde estos puntos del mapa. Puedes ver cómo convergen en tu posición si estudias el radar GPS (mantén pulsado Círculo)

Nivel Ocho: Bianca en el mar

Los icebergs hunden a los barcos. Y lo mismo puede decirse de un maletín de explosivos



Primer objetivo
Dirígete al puente y mata al vigilante que hay al lado de las cartas de navegación. Haz una foto a las cartas y baja a cubierta

Segundo objetivo
El capitán y su guardaespaldas son duros de pelar, así que procura matarlos con disparos en el entrecejo, o bien lanza una granada aturdidora antes de ir a por ellos. Recoge el botiquín que surja de la maleta del capitán

Tercer objetivo
Coloca los maletines explosivos aquí. No importa el punto exacto, siempre y cuando plantes los cuatro. Cuando subas a la cubierta superior, cuidado con los terroristas armados

Cuarto objetivo
Cuando llegues a la cubierta superior del Bianca verás que hay un montón de terroristas aguardando tu llegada. Procura liquidar a los primeros. Si te hieren, pasa del resto y corre hasta el punto de recogida

Nivel Nueve: Plataforma petrolífera

Salva a los científicos y piratea los ordenadores. ¡Pero no enciendas una cerilla!





Tercer objetivo

No permitas que los terroristas maten a los científicos, ya que arruinarías la misión. Para rescatarlos, camina hacia los rehenes y espera a que se levanten

Primer objetivo

Mata a los dos guardianes de esta sala a toda prisa para que no maten al científico, el Dr. Anton. Cuando hayas recogido la tarjeta B y rescatado al doctor, acudirán más vigilantes para atacarte















Segundo objetivo

Cuando hayas destruido los datos de ambos ordenadores, dirígete a la sala del ordenador principal y emplea el decodificador en el terminal de ordenador. Mientras decodificas, los vigilantes entrarán y te atacarán. Aguanta hasta finalizar el proceso de decodificación



Cuarto objetivo

Para escapar de la plataforma petrolífera primero tienes que llegar al helipuerto. Planta minas en tu avance para que los terroristas no puedan perseguirte





Nivel Diez: Central eléctrica

Apaga la luz y salva a los científicos



Primer objetivo

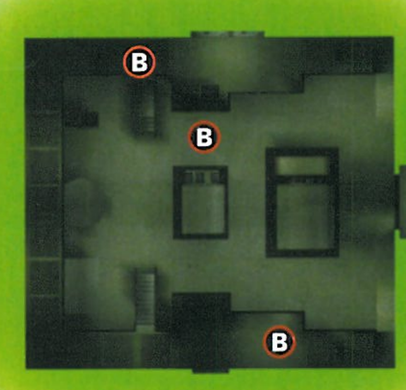
Mata al vigilante de esta sala y recoge su arma. Es una MGL, que lanza granadas. Un arma ideal para despejar estancias de terroristas en tiempo récord

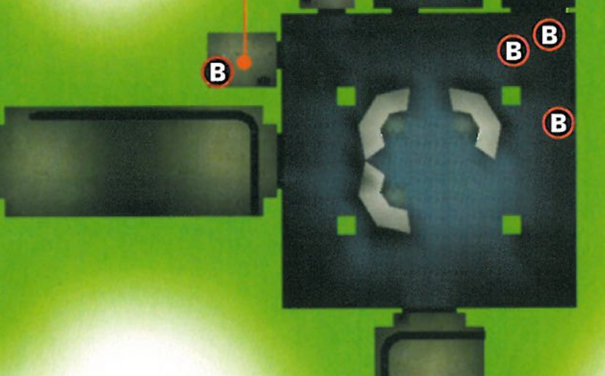


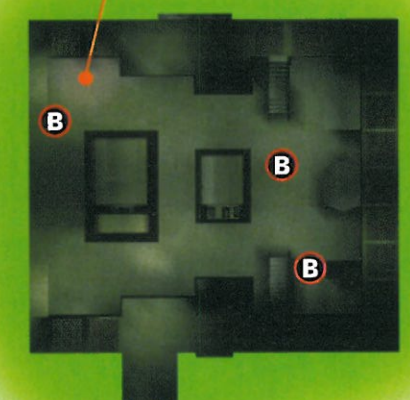


Tercer objetivo

Tienes que desconectar el rayo láser, y para ello debes colocar tu decodificador sobre el mecanismo. Cuidado con los ataques enemigos al salir. Baja por el pasillo de la derecha



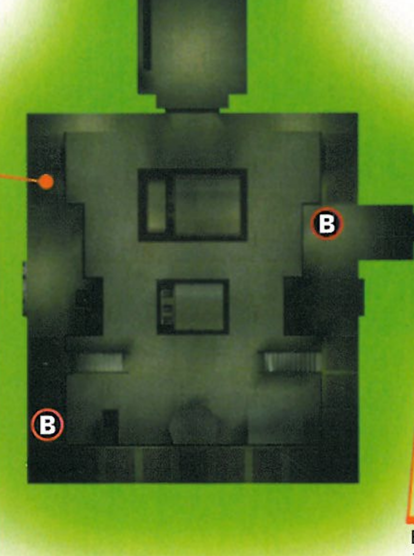




Segundo objetivo

Algunos guardianes pasan de ti y atacan a los científicos. Tendrás que actuar con rapidez: si matan a un científico se acabó la misión





Cuarto objetivo

Entra en esta sala a toda pastilla. Cuatro terroristas atacarán a los científicos (y a ti), y tienes que liquidarlos antes de que logren su objetivo. Cuidado con los ataques con granadas



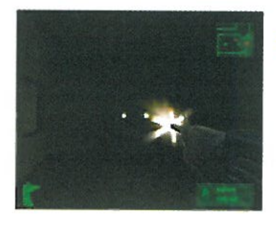
Nivel Once: Aeródromo/Nivel Doce: Hangar

Te falta muy poco, pero no va a ser pan comido



Segundo objetivo

Dispara al guardián que patrulla por esta sala antes de entrar en la de abajo. De lo contrario, te atacará por sorpresa cuando el resto de terroristas irrumpa en la estancia



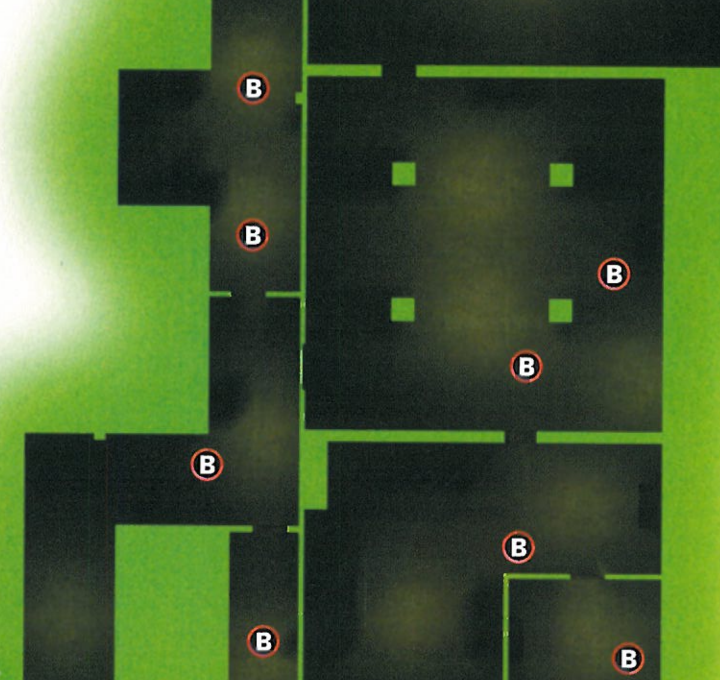
Tercer objetivo

Planta minas y cargas. De esta forma, cuando los terroristas entren en la sala y te disparen se llevarán una sorpresa desagradable. Prepara la metralleta para hacer frente a los que queden en pie



Primer objetivo

Busca en los cadáveres de los vigilantes (tendrás que matarlos primero), la Tarjeta A que te servirá para acceder a esta zona. Cuidado con los francotiradores de los edificios altos y con los terroristas que portan lanzagranadas



Cuarto objetivo

Tras una corta escena de vídeo, empezará la última misión. Para matar a Malik y completar el juego, apunta con el lanzacohetes a su jet y dispararа hasta que aciertes. Dispones de cuatro cohetes, así que apunta bien. ¡Buen trabajo, soldado!





¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE
Y ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE..

PlayStation Magazine (EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE)

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € (lo cual supone un ahorro de más del 30%) y participar en la promoción vigente. (Europa: 85,00 € Resto del mundo: 116,00 €).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............, a .... de ...... de 200...

(Población) (Fecha) (Mes)



Recorta por aquí

El equipo más completo de la galaxia *Play*: una PSone y una pantalla LSD oficial Sony para que juegues hasta en el rincón más apartado del universo*



*Conjunto valorado en 288 €

PS one™

...Y LA GANADORA DE UNA PSONE Y DE LA PANTALLA OFICIAL DE SONY, DE LAS SUSCRIPCIONES DE JULIO, AGOSTO Y SEPTIEMBRE ES...
ZEUS MATEOS FIERRO, DE LEÓN.
¡FELICIDADES POR EL PREMIO!

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

ESPACIO CD

DEMOS · VIDEOS · RETOS · FAMA



El disco de este mes te va a poner los pelos de punta. Puede que no incluya ninguna novedad de relumbrón, pero te brinda la oportunidad de merendarte el nivel completo de La Huida de *The Italian Job*, una de las mejores experiencias al volante de tu vida. Pero lo mejor es que no incluimos uno, sino **dos** niveles de *TIJ*. Y por si esto fuera poco, plataformas, puzzles y acción pura y dura con *Spyro: Year Of The Dragon*, *Crash 3*, *Bust A Groove*, *Sheep*, *Dog 'n' Wolf*, *Quake II* y mucho más...

PARA UTILIZAR EL DISCO 88

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

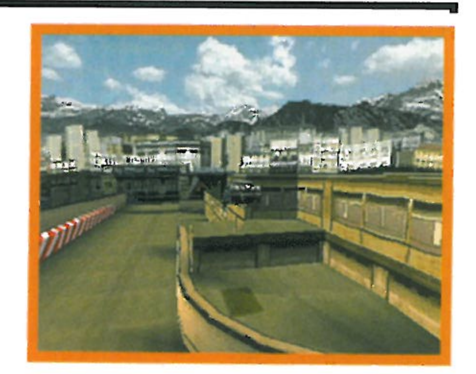
¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



The Italian Job

¡JUEGA! Si ya has robado la pasta, toca dar esquinazo a la bofia. Os ofrecemos uno de los mejores niveles de toda la historia.





GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD



¡JUEGA! **Dos niveles completos. Sólo para ti. ¡Vaya un tío con suerte!**

The Italian Job

DATOS GÉNERO: **CONDUCCIÓN** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **PROEIN** PUNTUACIÓN: ***PSMag58*, 8/10**



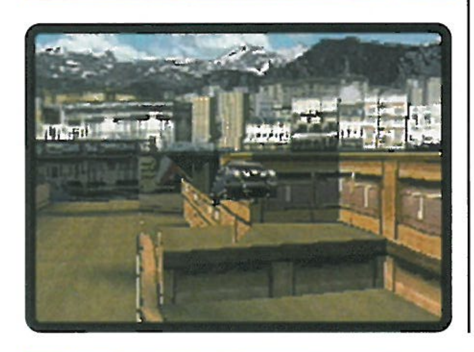
UNA MINI AVENTURA

Este mes apostamos fuerte. Dos niveles completos de *The Italian Job*. Uno de ellos, La Huida, considerado el mejor de todo el juego. No sólo eso. Quizá se trate de uno de los mejores niveles de un juego del género de la historia. ¿Te parece poco?

El primer nivel está ambientado en Londres, y lo único que debes hacer es seguir al coche que llevas delante. En el segundo la cosa se complica. Tienes que escapar por Turín, con la poli en los talones, hasta llegar al punto de reunión. Debes seguir al resto de Minis, pero es mucho más difícil de lo que parece, y tendrás que demostrar tu pericia al volante. Pero seguro que lo conseguirás.

CONTROLES

⊗	Acelerador
Stick izquierdo	Dirección
◎	Freno
△	Freno de mano
START	Pausa





¿Y la Preysler? Con un suelo de Porcelanosa así, los patinazos están a la orden del día

Plataforma de lanzamiento. Deberás ejecutar varios saltos al vacío durante el juego. Procura no perder la verticalidad si no quieres perder la dirección en el aire y caer en el lugar equivocado

TRUQUILLOS

¿NO CONOCES TURÍN? AQUÍ TIENES LA MEJOR RUTA DE TODAS PARA SALIR AIROSO DE CUALQUIER SITUACIÓN



POR LOS TEJADOS

El tramo en el que debes saltar sobre tres bloques de tejados planos es una auténtica pesadilla. Para aterrizar sano y salvo tienes que girar el coche en el momento del salto unos 30º hacia la derecha.

¿DÓNDE ESTÁIS?

¿Has perdido a los colegas cerca del puente? Busca el tramo de agua gris del río (es la presa), y podrás cruzar por ahí con el coche. Procura tomártelo con calma a la hora de saltar al final si no quieres estamparte contra la pared.

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales, y llévate un premio

LA PRUEBA
Haz una foto de la pantalla cuando acabes y envíala a la dirección de siempre. Recuerda que debe aparecer el reloj con el tiempo, chaval.

Arrasa en el nivel de La Huida (en el disco), y procura que no te pille la pasma. El más rápido será el mejor. Queremos que, al acabar, quede un mínimo de 28 segundos en el reloj.

● ¿PROBLEMAS BAJO TIERRA?
Puede que te hagas un lío cuando llegues a los túneles que hay al final del nivel. Procura sacar algo de ventaja a los polis y el paseo será mucho más relajado y agradable.

● ¡BUSCA TRABAJO!
Si quedan diez o menos segundos en el reloj, conduces peor que sor citroen. Sigue intentándolo

● ¡BUEN CURRÍCULUM!
Si quedan entre diez y veinte segundos, vas por el buen camino

● ¡BUEN TRABAJO!
¿Quedan casi 30 segundos? Eres un hacha

● EL PREMIO
Levate una copia del juego Mr Driller



DATOS GÉNERO: **PLATAFORMAS 3D** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **SONY** PUNTUACIÓN: ***PSMag47*, 8/10**

Spyro: Year Of The Dragon

DAME FUEGO

La tercera entrega del dragonzuelo consiguió un merecido 8/10 en nuestro análisis, y esta demo te ofrece tres catas inconmensurables. Los tres tramos son el Parque de Patinaje, el Cráter Molten y la Orilla Seashell. Si nunca antes has jugado con un título de Spyro es que provienes de otro planeta. Sea como sea, si ésta es tu primera vez, estás de enhorabuena.

TRUQUILLOS

REVIENTA LOS GLOBOS

En el parque de patinaje parece imposible alcanzar a algunos de los lagartos que van en globo. Debes pulsar X cuando llegues a lo alto de una rampa, de modo que Spyro pueda saltar en lugar de volar por encima. Saltar justo en la cima de la rampa conlleva un poco de práctica, pero es la única manera de completar el desafío. ¡Las plataformas son así!



Dragón amigo. **Si superas nuestro desafío puedes conseguir suculentos premios**

CONTROLES

Stick	Dirección
○	Llama
□	Carga
✕+△	Cabezazo
✕	Salto
✕+✕	Patinazo
✕+✕+△	Patinazo, levitación y aterrizaje

DATOS GÉNERO: **PUZZLE** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN: ***PSMag54*, 9/10**

Looney Tunes: Perro y Lobo



CONTROLES

○	Carrera
✕	Acción
□	Salto
△	Visión global
[illegible]	Inventario
[illegible]	Caminar

TRUQUILLOS

ANIMALES SALTARINES

La primera parte de la demo es muy fácil, pero cuando pases a Sam tendrás que emplearte a fondo. Pasa por completo de lo que ponga en la señal que hay al lado del elevador. Coloca a una oveja en la plataforma y súbete al interruptor. Una vez hecho esto, está claro lo que debes hacer para completar el desafío.



Magia animal. **Tú eres el perro. Debes conducir a las ovejas y dar esquinazo al lobo**

CUADRÚPEDOS AMIGOS

Perro & Lobo, lo más divertido que se puede hacer con tres animales, consiguió un estupendo 9/10 en nuestro análisis, y gracias a esta demo vas a saber por qué. Emplea tu inteligencia y los cachivaches marca ACME para resolver los puzzles más descabellados que propone esta obra de arte. Puede que en los últimos niveles te resulte más complicado, pero te reirás tanto que vale la pena intentarlo. ¡Y que sepas que el malo no es el coyote del Correcaminos, sino su primo Ralph!

DATOS GÉNERO: **BAILE** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **SONY** PUNTUACIÓN: **N/D**

Bust A Groove

¡QUE NO PARE LA MÚSICA!



Si tienes ganas de dar caña a los vecinos del piso de abajo, ataca con la demo de *Bust A Groove*. Aquí podrás bailar con Heat o Pinky en el modo para un jugador. Es más complicado que otros juegos de baile, a veces parece imposible ejecutar un combo al ritmo de la música, pero sin duda resulta mucho más gratificante. La pista de baile no tendrá secretos para ti cuando hayas machacado nuestra demo hasta la extenuación.

TRUQUILLOS

SIENTE EL RITMO

Es más fácil acompasar las pulsaciones al ritmo si sientes las canciones. No te fíes únicamente de los avisos visuales: sube el volumen e imbúyete de música. Te resultará mucho más fácil acertar con las marcas si sigues el ritmo. De hecho, desde que nuestra directora siguió este consejo, no deja de tamborilear con los dedos sobre la mesa de su despacho con



Mueve el esqueleto. **Emplea tu intuición musical para golpear las notas en el**



CONTROLES

Sigue las secuencias de botones al mismo tiempo que aparecen en pantalla.

DATOS GÉNERO: **SHOOT 'EM UP** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN: ***PSMag25*, 8/10**



B-Movie

CONTROLES

- ⊗ Acelerador
- △ Acelerador marcha atrás
- □ Dispara el arma seleccionada
- ○ Recoge ítems/gente
- L2 + R2 Ladeo
- L1 Selecciona arma

INVASORES ESPACIALES

Vinieron de otro mundo, y nadie sabe por qué pero se instalaron en nuestro hogar, la Tierra. Seguramente vieron algún póster de Salma Hayek y no pudieron resistirse a sus encantos. Las películas de marcianos de serie B de los 50, aderezadas con un toque a lo *Mars Attack* invadirán tu consola con este juego de acción y estrategia de Infogrames. ¡Ahora puedes salvar el planeta!

TRUQUILLOS

CUTRESKYWALKER

No es tan descerebrado como las películas que lo inspiraron. Si se te ocurre jugar a saco sin un solo plan de ataque, acabarás más chamuscado que el trasero de Juana de Arco. Lee los objetivos con atención, y planea tus acciones. A veces tendrás que probar suerte, pero algunos objetivos, tales como el rescate de personas o la recolección de equipamiento, son tan importantes como la destrucción de los platillos volantes.



Vinieron de los años 50. **Cuando los extraterrestres te ataquen debes destruirlos**

DATOS GÉNERO: **SIMULADOR DE GESTIÓN DE HOSPITAL** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **EA** PUNTUACIÓN: ***PSMag17*, 8/10**

Theme Hospital

TRUQUILLOS

SALAS DE TRATAMIENTO

Procura no abarrotar tu hospital. El tamaño de serie de las salas de tratamiento y diagnosis no suele ser lo suficientemente grande. Si tus pacientes y doctores tienen que bailar unos con otros para pasar por un pasillo estrecho, el tiempo de tratamiento se alargará y no superarás el nivel. Tienes que dotar a tus profesionales de un espacio holgado para trabajar.



Hospital central. **Si las habitaciones de tu hospital son muy pequeñas, hazlas más grandes**



CONTROLES

- Cruceta Mueve el cursor
- ⊗ Selecciona
- △ Cancela
- L1 Activa/desactiva cámara

¿JUGAMOS A MÉDICOS?

La letal Enfermedad de la Cabeza Hinchada es una patología que afecta a uno de cada 50 pacientes de este juego. Con tu ayuda podremos acabar con esta plaga del todo innecesaria, y crear un futuro mejor para nuestros nietos. ¿Puedes donar un poco de tu tiempo para gestionar el nivel que te ofrecemos este mes? Con un poco de paciencia tal vez logres dibujar una sonrisa en el rostro de nuestros pacientes. Gracias por tu colaboración y por tu tiempo.

DATOS GÉNERO: **PLATAFORMAS** DISPONIBLE: **SÍ** DISTRIBUIDOR: **SONY** PUNTUACIÓN: ***PSMag24*, 9/10**

Crash Bandicoot 3

OOOGA BOOGA!

Un rápido y jugoso nivel de la tercera y más divertida aventura plataformera de *Crash*. La demo te transporta al tramo medieval, en el que debes enfrentarte a ranas encantadas, caballeros embutidos en armaduras que blanden enormes espadones, y magos que pretenden transformarte en el hermano gemelo de la rana Gustavo. Es un juego de plataformas clásicos con controles intuitivos, jugabilidad adrenalítica, y un montón de personajes archiconocidos.

TRUQUILLOS

SALTA MÁS QUE LAS RANAS

Un truco infalible para superar a las escurridizas ranas. Poco después del segundo punto de control verás un foso a la derecha con una rana que vigila en su lado izquierdo. Si no quieres que te dé un beso muy húmedo (recuerda que las ranas tienen lenguas muy largas), salta hacia el tramo que hay detrás del foso y pasa a la dichosa ranita sin despeinarte.



Rey de espadas. **Da esquinazo a las ranas y sólo tendrás que preocuparte de los caballeros**



CONTROLES

- Stick Dirección
- ⊗ Salto
- □ Giro
- ○ De cuclillas
- ○+ dirección Arrastre
- △ Muestra estado



DATOS GÉNERO: PLATAFORMAS DISPONIBLE: SÍ DISTRIBUIDOR: SONY PUNTUACIÓN: *PSMag*62, 8/10

Monsters, S.A.

APLACA LOS NERVIOS

Esta enorme demo ofrece una misión de entrenamiento y dos niveles completos del juego, pero seguro que al final acabas pidiendo más a gritos. Puedes jugar con Mike, el del gran ojo, o con el mullido y simpático Sully, y el objetivo consiste en asustar a tantos Nerves (robots con forma de niño) como puedas. Cuantos más Nerves pierdan los nervios, más precioso será el metal de la medalla que consigas. ¡No hay nada más divertido que asustar a una criaturita obligando a Mike a punzarse su propio ojo! ¡Qué dolor!

TRUQUILLOS

MEMORIA DE NENÚFAR

Si quieres conseguir la medalla de oro en el tramo de la pirámide tienes que gozar de buena memoria. Observa los nenúfares del agua y memoriza la secuencia que siguen a la hora de brillar. A continuación, salta en el mismo orden para liberar a un puñado de Nerves que están atrapados debajo. ¡El oro es tuyo!



Nene nenúfar. **Los Nerves nacen de debajo de un nenúfar, y no de un repollo, como los humanos**

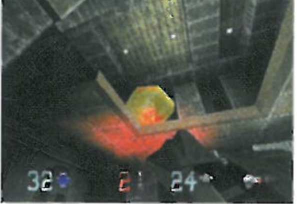


CONTROLS

⊗	Salto
⊡	Ataque
◎	Susto
Stick	Movimiento
⊗ + ⊡	Salto de ataque

DATOS GÉNERO: *SHOOTER* PRIMERA PERSONA DISPONIBLE: SÍ DISTRIBUIDOR: PROEIN PUNTUACIÓN: *PSMag*35, 8/10

Quake II



CONTROLES

Stick	Movimiento
⊗	Fuego
◎	Arma anterior
⊡	Salto
△	Siguiente arma
L1	Mira hacia arriba
R1	Ladeo derecha
L2	Mira hacia abajo
R2	Ladeo izquierda

TRUQUILLOS

ARRASA CON TODO

Quake II, a pesar de su aspecto, no basa todo su encanto en las armas. Vale que los ataques son imprescindibles para ganar, pero también deberás hacer gala de dotes de discreción para conseguir buenos resultados. Tómate tu tiempo para buscar reforzadores, munición y armas. Por ejemplo, si miras debajo de la escalera de la segunda sala encontrarás el famoso Quad Damage. Lo vas a necesitar.



Dispara a matar. **Además de buscar reforzadores, practica el tiro de precisión**

¡OJITO CON MIS PISTOLAS!

La llegada de *Quake II* a la PS1 demostró que la pequeña consola tenía lo que hacía falta para albergar a un *shooter* en primera persona de calidad. Este es nuestro *Halo*: rápido, ruidoso, orgulloso y exagerado en grado sumo. En la demo del disco disfrutarás de un nivel completo repleto de marines mutantes que debes aplastar. Aunque al principio eres bastante vulnerable, muy pronto dispondrás de armas alucinantes, y te convertirás en un hueso duro de roer. Corre hacia un chico malo y demuéstrale de lo que eres capaz.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Para reclamar tu premio, dragón infalible, tendremos que estudiar a fondo la foto o el vídeo que nos envíes con el mejor tiempo logrado a la hora de cazar lagartos. Ya sabes la dirección, ¿no? (es la de siempre).

El desafío de este mes lo hemos centrado en *Spyro: el año del dragón*. Uno de los niveles de la demo es un parque de patinaje. El nivel te obliga a atrapar a todos los lagartos en tres minutos. Pero Spyro no es Tony Hawk, y atrapar a los lagartos es una tarea más dura de lo que parece en un principio. Los tiempos más rápidos serán los ganadores.

● ¿QUÉ TAL TE HA IDO?
Según el tiempo que te sobre tras cazar a todos los lagartos, podrás considerarte un...

● ASPIRANTE AL PODIO
No te han sobrado más de diez segundos. Sigue practicando.

● ASPIRANTE AL TÍTULO
Todas las bestias reptiloides y aún te quedan veinte segundos. Te vas acercando.

● PENTACAMPEÓN
Si te sobran 30 segundos no va a haber dios que te mueva del cajón más alto del podio. ¡Eres una fiera!

● EL PREMIO
Levate una copia del juego Mr Driller



DATOS GÉNERO: **ACCIÓN/AVENTURAS** DISPONIBLE: **SÍ** PROGRAMADOR: **TEAM FATAL**

Terra Incognita

Un juego curioso pero muy divertido. Parece un juego de rol, ya que debes pulular con una espada peleando contra un montón de bestias. Pero también tiene algo de puzzle, ya que en cada nivel debes completar una serie de tareas. ¿Te atreves con nuestro desafío?

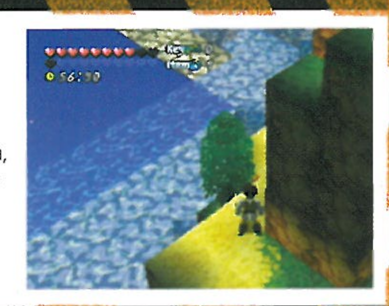
CONTROLES

◎	Recoge/suelta ítem, ataque
⊗	Salto
Cruceta	Movimiento
L1/R1	Giro de cámara
L2/R2	Zoom de cámara

TRUQUILLOS

LA COARTADA

Las batallas contra las criaturas son complicadas. Acércate desde una esquina, échate hacia delante, ataca y retírate. Las criaturas se desplazan en línea recta, de modo que pararán si encuentran una pared. Repite tres veces. ¡Recuerda que pueden dispararte mientras mueren, así que no te confíes!

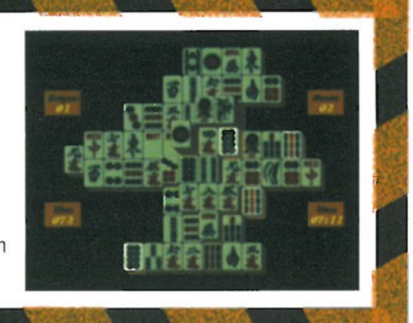


DATOS GÉNERO: **PUZZLE** DISPONIBLE: **SÍ** DESARROLLADOR: **GEHRARD RITTENHOFER**

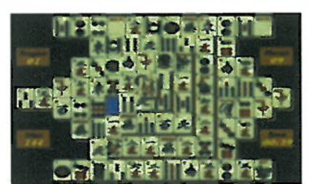
TRUQUILLOS

ALICATA TU PS1

El objetivo consiste en despejar el tablero emparejando baldosas. Sin embargo, sólo puedes eliminar las que se hallan en los bordes. Aunque el dibujo no sea exacto, puede hacer pareja con otro similar, como sucede con las flores. Si te atascas, mantén pulsado R1 + L1 y obtendrás una ayuda.



Mah Jong





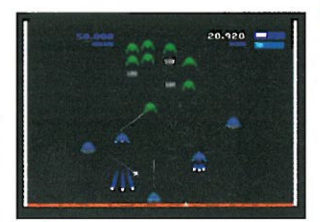
La versión Net Yaroze del juego clásico japonés *Mah Jong* es excelente, pero no está pensada para los impacientes. Empareja las baldosas, elimínalas, y recuerda que más vale un marcador abultado que una resolución veloz.

CONTROLES

Cruceta	Mueve el cursor
◎	Selecciona/deshazte de una baldosa
L1+R1	Muestra las baldosas disponibles

DATOS GÉNERO: ***SHOOTER*** DISPONIBLE: **SÍ** DESARROLLADOR: **PHILIPPE ANDRE-LORNE**

INVS



El *shooter* de Philippe Andre-Lorne te sienta a los mandos de una nave espacial para luchar contra una invasión alienígena. Esta nueva versión del *Space Invaders* para Yaroze es fiel al original. Al principio es muy fácil, pero la cosa se complica con el tiempo.

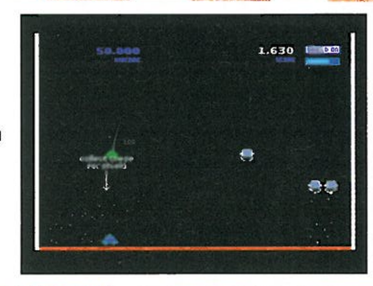
CONTROLES

D-pad	Movimiento
⊗	Disparo

TRUQUILLOS

DESTRUYE Y RECOGE

Dos trucos para dominar INVS a la perfección. En primer lugar, recoge toda la chatarra de las naves que puedas, hasta que actives un escudo alrededor de tu nave. En segundo lugar, destruye a los extraterrestres antes de que lleguen a la base de la pantalla. De lo contrario, evolucionarán y serán más poderosos.



EL RETO PSMag — Demuestra lo que vales, y llévate un premio

● **EL RETO**

***Terra Incognita* es una pasada. Un juego sin pretensiones que te pilla por sorpresa pero que te atrapa sin remisión.**

Queremos que superes el nivel cuatro y, desde aquí, que accedas y abras los dos cofres que te brindan los vasos sanguíneos. Y todo en menos de dos minutos y medio. El jugador más rápido ganará.

● **Embólico perdido**

¿Más de tres minutos? Practica y reduce las grasas de tu dieta. ¡Y haz un poco de ejercicio!

● **Fuerte como un roble**

¿Dos minutos y cuarenta segundos? Tu salud es de hierro, aventurero.

● **El inmortal**

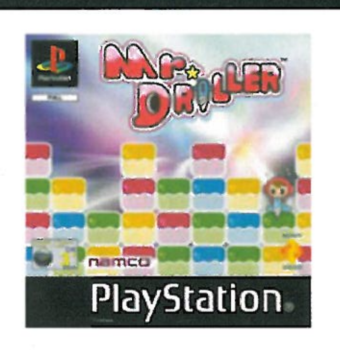
¿Dos minutos y medio o menos? No hay juego de rol que se te resista.

LA PRUEBA

Necesitamos dos fotos: una en la salida del nivel cuatro, para que veamos tu tiempo en pantalla, y otra cuando abras el último cofre. ¡Y procura que se lea el tiempo!

EL PREMIO

Levate una copia del juego Mr Driller



El súper Reto

DESTROZA EL RÉCORD DEL PRIMO DEL REDACTOR JEFE

PERRO Y LOBO DE VACACIONES

Hola chicos y chicas. Soy el primo del redactor jefe y este mes no tenéis que superar ningún récord mío. La verdad es que necesitaba unas vacaciones y también quería meditar y reflexionar sobre mis habilidades con el dual shock, puesto que cada mes alguno de vosotros ha conseguido superar mis puntuaciones. Pues si sois tan buenos, a ver qué tal se os da establecer vosotros mismos un récord propio. Pero no os penséis que vaya a abandonar. Nada de eso. Pienso volver el próximo mes con las pilas cargadas al máximo y nadie va a ser capaz de superarme. JA, JA, JA



Ladonzuelo. En el juego, debes robar ovejas sin que te vea el perro Sam, pero en el reto de este mes, tu objetivo es otro_ Descúbrelo leyendo más abajo



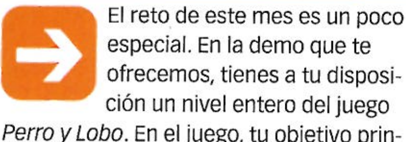
CONTROLES

◎	Correr
⊗	Acción
◎	Saltar
△	Vista en primera persona
L1	Inventario
R1	Caminar sigilosamente

LOS TRUCOS DE MI PRIMO

Está bien, este mes no tenéis que superar mi récord, pero aún así os voy a dar un par de consejos para que podáis hacer las cosas rapiditas y sin ser descubiertos. Un consejo muy básico: si no quieres que te descubran, escóndete, pasa inadvertido y no le quites nunca el ojo al perro ese de malas pulgas. Segundo consejo: apréndete el terreno de memoria, busca el camino más rápido y después graba la partida buena. No quieras conseguir el mejor tiempo a la primera. Deberás intentarlo más de una vez

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales, y llévate un premio



El reto de este mes es un poco especial. En la demo que te ofrecemos, tienes a tu disposición un nivel entero del juego *Perro y Lobo*. En el juego, tu objetivo principal es robar ovejas, pero para el reto deberás hacer otra cosa. En el nivel, hay una cueva secreta que deberás descubrir en el menor tiempo posible. Dentro de la cueva, encontrarás un cartel que te felicitará por haber descubierto una zona secreta, aunque también te dirá que la demo no te ofrece ninguna recompensa por haberla descubierto. Queremos ver el vídeo de cómo llegas a la cueva y cómo lees el cartel_ y nosotros sí te daremos una recompensa muy jugosa.

EL PREMIO
Establece un récord de los que hacen época y llévate una fantástica copia del juego *Perro y Lobo*.



Videotrón

¿Has leído ya nuestra preview? Pues ahora ha llegado el momento de echarle un vistazo y verlo en acción

World Rally Championship Arcade

Señoras y señores, pongan en marcha los motores... Esta es vuestra primera oportunidad de ver en directo la velocidad, los derrapes y el barro que escupe *WRC Arcade*. Estamos ante un éxito asegurado. ¡Disfrutad del espectáculo!







SKY SPORTS QUIZ 2

EL MÁS GOLEADOR



OLGA PIQUERAS
Valencia
Puntos: 30 (80 goles)

Y el primer reto tiene como ganadora a una chica. Para que después digan que esto de los videojuegos y el fútbol es cosa de hombres... La verdad es que Olga ha empatado con Julián Zaragoza y Pedro Usabiaga, pero su sobre fue el primero en llegar a la redacción, así que el premio es para ella. Felicidades al resto.

2. 30 (80 goles)	**Julian Zaragoza**	Valencia
3. 30 (80 goles)	**Pedro Usabiaga**	Ordizia (Guipuzkoa)
4. 30 (75 goles)	**Manolo Martinez**	La Cañada (Almeria)
5. 30 (75 goles)	**Carlos Sánchez**	Requena (Valencia)
6. 30 (58 goles)	**Frances Ortiz**	Terrassa
7. 30 (44 goles)	**David Bargo**	Barcelona
8. 28 (70 goles)	**Cristo Abraham**	Las Delicias (Sta. Cruz de Tenerife)

DEAD OR ALIVE 2

EL MÁS RÁPIDO

DIANA FONSECA
Cerdanyola del Vallés (Barcelona)

Mejor tiempo: 9,72 seg

¿Pero qué...? ¡Está claro que este mes va camino de convertirse en el mes de las chicas! El primer reto lo ha ganado una chica y el segundo también. Está claro que las vacaciones no os han sentado nada bien, chicos. Os está bien empleado, a ver si así aprendéis a no dormiros en los laureles...

2. 11,30 seg	**Félix Valle**	Leganés (Madrid)
3. 11,54 seg	**Pedro Usabiaga**	Ordizia (Guipuzkoa)
4. 12,00 seg	**Alberto Álvarez**	Logroño (La Rioja)
5. 12,20 seg	**Julián Zaragoza**	Valencia
6. 12,22 seg	**M. Ángel de Tera**	Zaragoza
7. 12,36 seg	**Álvaro Marco**	Murcia
8. 12,40 seg	**Pelegrí Navarro**	Alcanar (Tarragona)

GRAVITATION

EL MEJOR TIEMPO

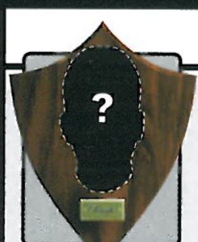
JULIÁN ZARAGOZA
Valencia
Mejor tiempo: 46,56 seg

¡Ya tocaba! ¡Un chico! Pensábamos que la representación masculina del Libro de los Récords ya había desaparecido de la faz de la tierra. Pero no, siempre queda algún campeón dispuesto a coronarse como campeón, aunque de momento la balanza se inclina hacia el lado de las chicas (2 retos para las chicas, 1 para los chicos). A ver como termina la cosa...

2. 47,14 seg	**Félix Valle**	Leganés (Madrid)
3. 47,15 seg	**David Bargo**	Barcelona
4. 47,52 seg	**Albert Filella**	Castellvell del Camp
5. 49,76 seg	**Cristo Abraham**	Las Delicias (Sta. Cruz de Tenerife
6. 50,20 seg	**Bernard Munslow**	Fraga (Huesca)
7. 51,05 seg	**Ismael Gallego**	Castilleja de Guzmán (Sevilla)

TEKKEN 3

EL MÁS RÁPIDO



DANIEL ÁLVAREZ
Logroño (La Rioja)
Mejor tiempo: 6,00 seg

Y el super reto de este mes es para Daniel Álvarez, que ha conseguido el mejor tiempo y ha pulverizado el récord del primo del redactor jefe. Enhorabuena chico, has dejado a toda la redacción boquiabierto con tus patadas y puñetazos. Y, por supuesto, el súper premio es para ti solito.

2. 6,10 seg	**David Torres**	Jesús (Ibiza)
3. 7,82 seg	**Ruben de Dios**	Barcelona
4. 8,02 seg	**Ander Flecha**	Basarni (Vizcaya)
5. 8,06 seg	**Ruben Marqués**	Vitoria
6. 8,92 seg	**Cristo Abraham**	Las Delicias (Sta. Cruz de Tenerife)
7. 9,60 seg	**Félix Valle**	Leganés (Madrid)
8. 10,60 seg	**Sonia Perez**	Ripollet (Barcelona)

CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ The Italian Job
- ☐ Spyro
- ☐ Terra Incognita
- ☐ Perro y Lobo

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

....

DIRECCIÓN ....

....

....

ADJUNTO ☐ **VÍDEO** ☐ **FOTO COMO PRUEBA**

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine*, Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

PS Mag ANTERIORES

55



CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Reaver: Legacy of Kain, Pipemania 3D (demos jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark IV, Mort the Chicken, Final Fantasy IX

56



CD 56: demos jugables de Alone in the Dark IV: The new nightmare, Abe's Exoddus, Medievil 2, Music 2000, Destruction Derby, Astérix: Juegos disparatados y TOCA 2. Además, vídeos de ISS Pro Evolution 2, Mort the Chicken y The Simpsons Wrestling

57



CD 57: demos jugables de ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2 y F1 '99

58



CD 58: demos jugables de Formula One 2001, Syphon Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix, Ape Escape, Tomb Raider, Driver, A sangre fría, Ace Combat 3

59



CD 59: Con demos jugables de The Italian Job, Looney Tunes: Perro & Lobo, Worms Armageddon, Tintín: destino aventura, Everybody's Golf 2, Colin McRae 2.0, Crash Bandicoot 3: Warped

60



CD 60: Con demos jugables de World's Scariest Police Chases, Mat Hoffman's Pro BMX, Who Wants To Be A Millionaire? Junior, Gran Turismo 2, Spyro: El año del dragón, Buzz II y Crash Bash

61



CD 61: Con demos jugables de Spider-Man 2: Enter Electro, X-Men: Mutant Academy 2, Disney's Atlantis: el imperio perdido, Wipeout 3, Cool Boarders 2, Tekken 3, Aladdin: la venganza de Nasira y FIFA 2000

62



CD 62: Con demos jugables de Syphon Filter 2, Tony Hawk's Pro Skateboarding, Tomb Raider 3, Colony Wars: Red Sun, Lucky Luke: Western Fever, Hugo-Black Diamond Fever, Actua Golf 2, y Point Blank 2. Además, vídeos de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos y Men in Black: The Series Crashdown

63



CD 63: Con demos jugables de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos, Destruction Derby Raw, Rayman 2, Cool Boarders 4, Rollcage, Vib Ribbon, Creatures y Super Bub

64



CD 64: Con demos jugables de Metal Gear Solid, C-12: Resistencia Final, Time Crisis: Proyecto Titán, Sky Sports Football Quiz, Broken Sword 2: The smoking mirror, Robot Ron, Yaroziens, Pong, 40 Winks y Rocks 'N' Gems

65



CD 65: Con demos jugables de Rayman Rush, Rollcage Stage II, Metal Gear Solid: Special Missions, Alone in the Dark IV: The new nightmare, Star Trek: Invasion!, Teleñecos: RaceMania, Alfred Chicken, Mr Driller, Total Soccer y Sphere

66



CD 66: Con demos jugables de Peter Pan: Aventuras en el País de Nunca Jamás, La Pantera Rosa, Driver, The Italian Job, World's Scariest Police Chases, Micro Machines V+, Rayman Rush, Shroud, A dog's tale y Sam The Boulder Man

67



CD 67: Con demos jugables de Formula One 2001, Spider-Man, Marranos en guerra, Opera of Destruction, Jonah Lomu Rugby, Mat Hoffman's Pro BMX, Adventure Game, Syphon Filter 2 y Down. Además, vídeos de Delta Force: Urban Warface y Stuart Little 2

68



CD 68: Con demos jugables de Sky Sports Quiz Season'02, The Hoobs, Ace Combat 3, Tenchu 2, Kula World, WWF SmackDown!, Tekken 3, Jedi Power Battles, Dead or Alive, Bloody Roar 2, Gravitation, Rocks 'N' Gems, Total Soccer y Robot Ron

69



CD 69: Con demos jugables de Formula One Arcade, Stuart Little 2, The amazing virtual sea-monkeys, TOCA WTC, Gran Turismo 2, C-12: Resistencia Final, El libro de la selva, Pipe Mania 3D. Juegos yaroze completos: Clone, Pushy II y Between the Eyes. Además, vídeos de Firebugs y Stuart Little 2. ¡Y descar en tu tarjeta de memoria los mejores trucos!

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 5,95 € cada uno
(+ 2,70 €. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIREÇCIÓN A: MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .

. . . .

Calle: . . . .

Población: . . . .

Provincia: . . . . C.P. . . . .

Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐	17 ☐	18 ☐	19 ☐	20 ☐	21 ☐	22 ☐	23 ☐	24 ☐	25 ☐	26 ☐	27 ☐	28 ☐	29 ☐
30 ☐	31 ☐	32 ☐	33 ☐	34 ☐	35 ☐	36 ☐	37 ☐	38 ☐	39 ☐	40 ☐	41 ☐	42 ☐	43 ☐
44 ☐	45 ☐	46 ☐	47 ☐	48 ☐	49 ☐	50 ☐	51 ☐	53 ☐	54 ☐	55 ☐	56 ☐	57 ☐	58 ☐
59 ☐	60 ☐	61 ☐	62 ☐	63 ☐	64 ☐	65 ☐	66 ☐	67 ☐	68 ☐	69 ☐			

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

Firma:

GANADORES C-12 (PUBLICADO EN PSMAG 54)

1.- Francisco Javier Bascuñana Ferrero
Madrid

2.- Enrique Fernández Arobes
Alicante

3.- José Luis Bueno Vivieros
Palma de Mallorca

4.- José César Migoya Arias

5.- Jesús Aguilar López
Barcelona

6.- Francisco Javier González de la Fuente
Vicálvaro (Madrid)

7.- María Marro González
Barcelona

8.- José Luis León Mañez
Alcalá de Xivert (Castellón)

9.- Carlos Ayllón León
Madrid

10.- Francisco López Amigo
Madrid

11.- Ester Calero López
Badalona (Barcelona)

12.- Rubén Gómez Rodríguez
Grado (Asturias)

13.- Juan Antonio Mariscal Sierra
Sant Andreu de la Barca (Barcelona)

14.- Alexis Zaragoza
Barcelona

15.- Luis Ángel García Ruiz
Zaragoza

16.- Borja Romero García
Badajoz

17.- Sergio García-Gil Fernández
Madrid

18.- Sergio Oliveira Daza
Sevilla

19.- Rafael Islla Vergara
Málaga

20.- Beatriz Álvarez García
Ciano de Langreo (Asturias)

21.-Antonio Muñiz García
Pruvia – Llanera (Asturias)

22.- Enrique Juan Ramos
Gijón (Asturias)

23.- Daniel Moreno Ródenas
Socuéllamos (Ciudad Real)

24.- Javier Caldú Fogued
Castelldefels (Barcelona)

25.- José Manuel Larrubia Sierra
Granada

26.- Demetrio Fajardo Mingorance
Pinos del Valle (Granada)

27.- Juan Carlos Martínez
Pinto (Madrid)

28.- Oriol Navascués Presas
El Prat del Llobregat (Barcelona)

29.- José Andrés Fernández Toribio
Javea (Alicante)

30.- Juan Manuel Ruiz Manchón
Tordera (Barcelona)

31.- Pablo Cid Cid
Allariz (Orense)

32.- Alejandro Robles Alonso
Vilassar de Mar (Barcelona)

33.- Fernando Artal Navero
San Mateo de Gállego (Zaragoza)

34.- Víctor Fernández Ruiz
Lucsia (Zaragoza)

35.- Olga Rodríguez González
Calahorra (La Rioja)

36.- Carlos Gracia Hernández
Badalona (Barcelona)

37.- Francisco José Cendrero Castro
Esplugas de Llobregat (Barcelona)

38.- Jonatan Martínez Rendón
Badalona (Barcelona)

39.- Daniel Saldaña Pariente
Palencia

40.- Juan Antonio García Vara
Las Palmas de Gran Canaria

GANADORES CAMISETAS SPIDER-MAN (CONCURSO PUBLICADO EN PSMAG 68)

1.- Juan Antonio López Lara
Montoro
Córdoba

2.- Pilar Carazo Montijano
Granada

3.- Javier Pazo Campos
Porriño (Pontevedra)

4.- Juan Nieto Torres
Santiago de Compostela (La Coruña)

5.- Raúl Fraile García
Santander

6.- José Antonio Vega Coto
San Fernando (Cádiz)

7.- José Manuel Serrano Leal
Cádiz

8.- Eliseo Fernández Martín
Bolullos del Condado (Huelva)

9.- Alejandro Santos Serrano
Granada

10.- Francisco Rubio Lecha
Torreforta (Tarragona)

11.- Pablo Moya Gómez
Sevilla

12.- Aythami Rubio Vera
Zarate (Las Palmas de Gran Canaria)

13.- José Luis Gavira Vara
Mairena del Alcor (Sevilla)

14.- José Manuel Jiménez Rodríguez
Carrera de Igualada (Barcelona)

15.- Carlos Sánchez
Vitoria

16.- Ángel Talavera Molero
Valencia

17.- Daniel Fernández
Candas (Asturias)

18.-Andrés Cebrián Rodríguez
Coslada (Madrid)

19.- Rodrigo Iglesias Posse
La Coruña

20.- Jonathan Seco Moreno
Móstoles (Madrid)

21.- Manuel Pino Calero
Loza del Río (Sevilla)

22.- Alberto Álvarez Gubianes
Logroño

23.- David Sáez
Sopelana (Vizcaya)

24.- Francisco Javier López Ródena
Benidorm (Alicante)

25.- Miguel Ángel Plaza de Juan (Salamanca)

26.- Joan Moorales
Moià (Barcelona)

27.- Roberto Tormo Llamas
Zaragoza

28.- Alejandro López Calderón
Puerto de la Torre (Málaga)

29.- David Periago Llorens
Badalona (Barcelona)

30.- Albert Filella Martorell
Castellvell del Camp (Tarragona)

31.- María del Cristo
San Isidro / Granadilla (Santa Cruz de Tenerife)

32.- Yael López Corbalán
Almoradi (Alicante)

33.- Stelian Obreja
Onda (Castellón)

34.- Alejandro Rodríguez Llorente La Zubia (Granada)

35.- Estefanía Monteiro Francisco

EL FABRICANTE RECOMIENDA: LAVE LA SANGRE DE SU ROPA EN AGUA FRÍA

De la selva jurásica a las colinas de Hollywood. Atraviesa los siglos sin despeinarte con nuestros manuales de supervivencia.

GUÍA OFICIAL DE PRIMA

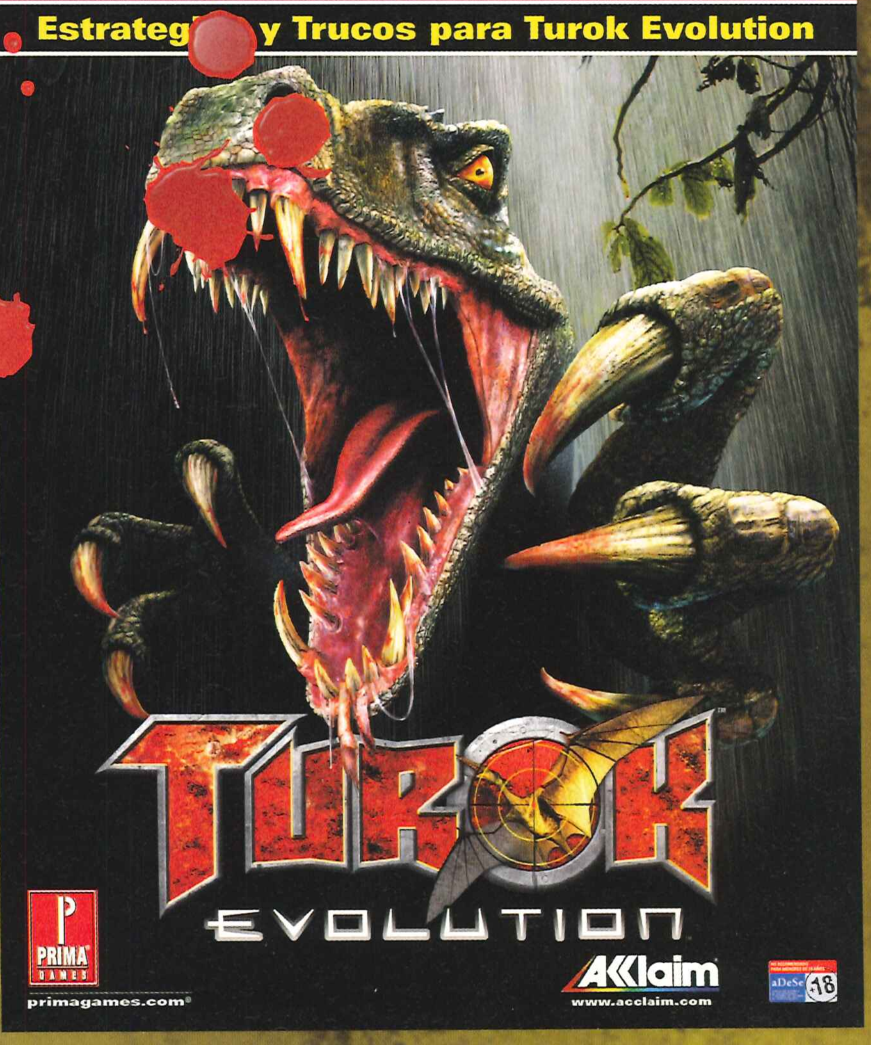
STUNTMA

DE LOS CREADORES DE LA FAMOSA SAGA "DRIV

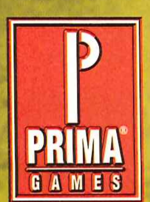
PRIMA GAMES

David S. J. Hodgson

primagames.com®











Expertos en videojuegos


C. PAD THRUSTMASTER FIRESTORM UPAD — 27,95

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 — 29,95

DVD REMOTE CONTROL SONY — 29,95


DVD REMOTE STEPS — 14,95

¡NUEVO PRECIO! AHORA 249'95 EUROS


J. THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2 — 47,95


MEMORY CARD SONY 8 MB — 39,95


PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER — 39,95

VOLANTE PRO PLAY MONZA — 59,95

superofertas del mes


METAL GEAR SOLID 2 — ~~64,95~~ 54,95


SILENT HILL 2 — ~~62,95~~ 49,95

PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS — 289,95

promociones del mes

64,95 — Compra ONIMUSHA 2 y llévate un POSTER de regalo


7 BLADES THE COLLECTION — 29,95


AGE OF EMPIRES II THE COLLECTION — 29,95


F1 RACING CHAMPIONSHIP — 19,95

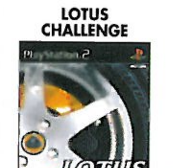


JAK AND DAXTER — 29,95


¡NUEVO PRECIO!

PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE CONTROL STEPS — 259,95


64,95 — Compra TUROK EVOLUTION y llévate el DVD que incluye COMO SE HIZO y la HISTORIA completa de toda la saga de regalo


LOTUS CHALLENGE — 29,95



NBA STREET — 29,95


ONIMUSHA: WARLORDS — 29,95



QUAKE III EVOLUTION — 29,95




RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X — 29,95


RING OF RED THE COLLECTION — 29,95


RUMBLE RACING — 19,95


SPY HUNTER — 34,95


TARZAN FREERIDE — 29,95


TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — 29,95


WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 29,95


ZONE OF THE ENDERS THE COLLECTION — 29,95



¡resérvalos ya!

EL S. DE LOS A.: C. DEL ANILLO	noviembre
EL S. DE LOS A.: DOS TORRES	noviembre
FIFA 2003	noviembre
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	noviembre
H. POTTER Y LA C. SECRETA	noviembre
MANAGER DE LIGA 2003	noviembre
N. FOR SPEED: HOT PURSUIT	noviembre
PRO EVOLUTION SOCCER 2	noviembre
RACHET & CLANK	noviembre
THE GETAWAY	noviembre

IMPUESTOS INCLUIDOS


59,95 — Compra AGGRESSIVE INLINE y llévate estos AURICULARES de regalo

pedidos por teléfono 902 17 18 19

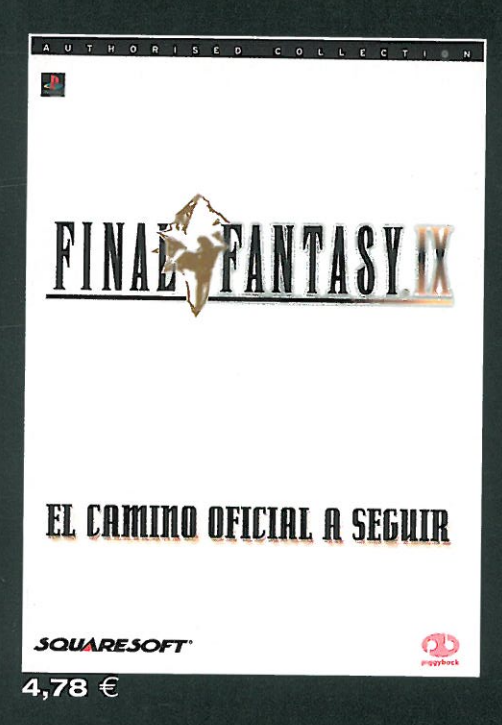
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet www.centromail.es

LAS MEJORES GUÍAS DE ESTRATEGIA PARA TERMINAR LOS MEJORES JUEGOS



5,98 €



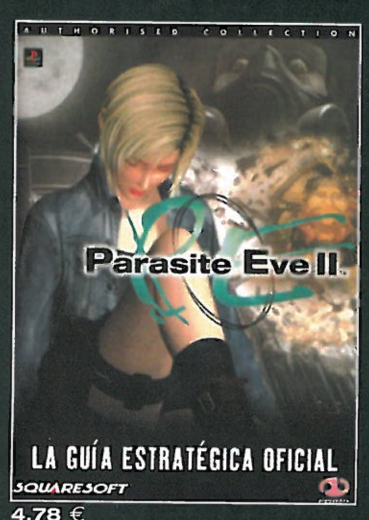
4,78 €



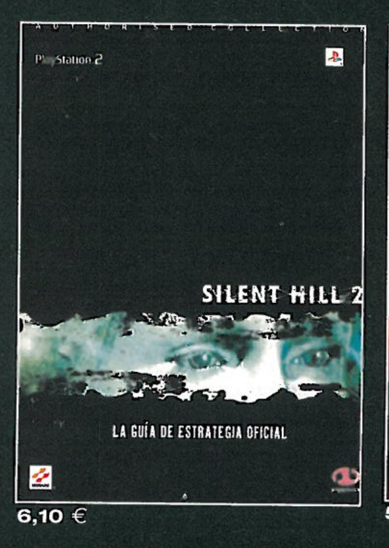
7,20 €



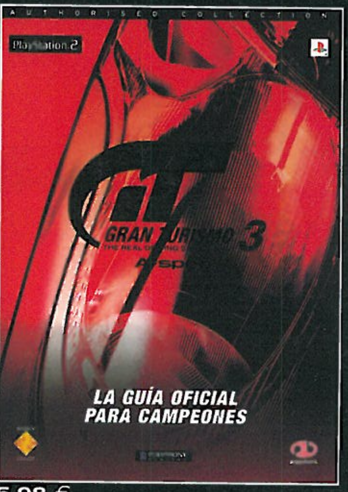
7,20 €



4,78 €



6,10 €



5,98 €

Remite tu pedido indicando claramente tu nombre y dirección a:

MC EDICIONES S.A. Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Telf.: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
email: suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO: Contra reembolso

(Precio de cada ejemplar + 2,70 € de gastos de envio)